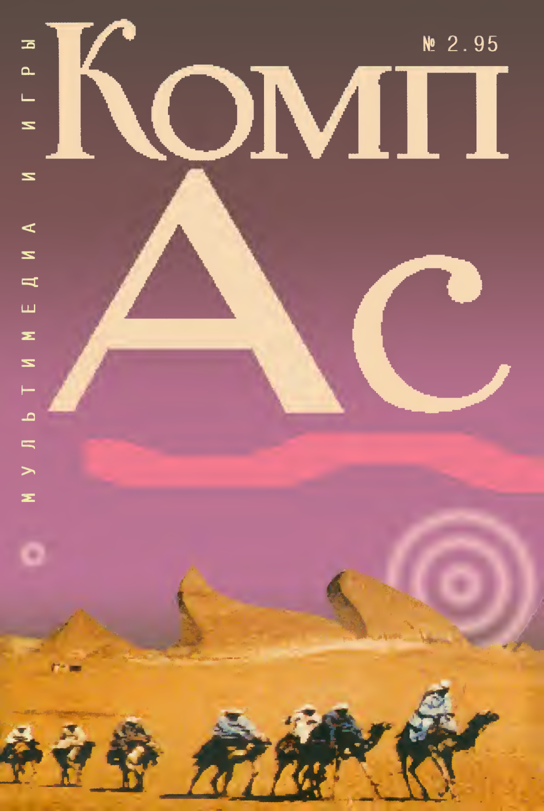

КомпАс
№ 2.95
МУЛЬТИМЕДИА И ИГРЫ

Главный редактор
Г.Л. Корчикян

Ответственный секретарь
А.З. Морев

Зам. главного редактора
В.В. Водолазкий

Зам. главного редактора
А.М. Миляков

Главный художник
Г.Б. Базов

Директор
С.В. Нестеров

Для справок: (095) 943–25–53.
Редакция: (095) 939–16–09.
Факс: (095) 939–16–09.
Адрес: 119899 Москва,
Ленинские Горы,
МГУ им. М.В. Ломоносова,
2-й гуманитарный корп.

Учредитель — коллектив редакции.
Издатель — НПО «Инфосервис».

Журнал зарегистрирован в Комитете
Российской Федерации по печати.
Регистрационный № 013148.

Подписано в печать
с оригинал-макета
14 марта 1995 г.
Формат 60x90/16.
Заказ № 149.
Отпечатано
в АО «Типография „Новости"»,
Москва, ул. Ф. Энгельса, 46.

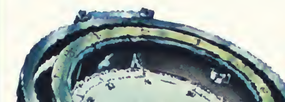
Мы снова с вами. И до ближайшей новогодней елки вы обрадуетесь нашему появлению еще семь раз, включая этот. В дальнейшем промежуток между нашими встречами будет уменьшаться вплоть до... Но это сюрприз, о котором еще не время говорить.

Сегодня же для многих из вас есть другая приятная неожиданность. На дискете, прилагаемой к этому номеру, вы найдете демонстрационную версию новой игры «Black Zone», о которой можно прочитать на 28 странице, и замечательную игру «Spider», которая понравится и тем, кто любит думать головой, и тем, кто препоручает этот процесс рукам.

Если вам достался номер без дискеты — не расстраивайтесь, в скором будущем мы будем прилагать дискету с игрой (а может быть, чем Глюк не шутит, и компакт-диск) к каждому номеру. Пока же попытайте счастья в лотерее, условия которой опубликованы на с. 63, и, возможно, вы станете счастливым обладателем звуковой платы или еще чего-нибудь приятного. Мы будем благодарны всем, кто не пожалеет нескольких минут и выскажет свое мнение о нашем журнале. Это очень важно для нас, так как позволит «идти верной дорогой».

Как и всегда, мы продолжаем знакомить вас с новыми играми, о которых вы, наверное, слышали, но наверняка не видели. Хотя сегодня они попадают к нам гораздо быстрее, чем раньше, но увы... Рынок пришел не столь красиво, как это показывалось в фильмах «про них». И гримасы молодого капитализма наносят ощутимые удары по нашим кошелькам. Да и по мозгам тоже... С грустью размышляет об этом капитан Глюк в своей статье.

Посему в одном из ближайших номеров мы опубликуем карту Москвы с указанием мест, где вам подсунут «пиратские сокровища». И, понимая, что мошенников в Москве видимо-невидимо, мы призываем вас помочь в составлении этой карты.













Тяжело в учении, легко в гробу
По мотивам А.В. Суворова

П. Мамонов
А. Морев

«WarCraft» — искусство побеждать

Название игры:	«WarCraft»
Фирма-разработчик:	«Blizzard Entertainement»
Требования к аппаратуре:	80386, 4 Мб ОЗУ, VGA
Звук:	PC Speaker/Adlib/SoundBlaster
Управление:	клавиатура/«мышь»
Объем на диске:	8,4 Мб — версия на дискетах, 400 Кб — CD-версия

Старая добрая «Dune-2». Великолепиое сочетание стратегической и динамической игры. Прекрасиая идея и отменное оформление. Но все радости побед давио позади... Игра лежит и покрывается пылью где-то в архиве.

Но ностальгия по подобным играм все же осталась. Собствеиио говоря, «Dune-2» до последнего времени была единственной в своем жанре стратегической игрой в реальном масштабе времени. И вот иакоиец-то появилось то, к чему давио стремилась душа — «WarCraft» фирмы «Blizzard Entertainment». Кто играл в «Dune-2», тот сразу восхитится и этой игрой, ну а тем, кто с этим жанром еще иезиаком — настоятельио советуем и рекомендуем: удовольствие — гораздо выше среднего.

Итак, оказавшись в годы Хаоса в королевство Ацерот, вы должны выбрать, иа чьей стороне (орков или людей) примете участие в соревиовании коварства, интеллекта и грубой силы. Призом же в кровавом состязании стаиет вся территория королевства.

Прежде чем сделать выбор, думается, иеплохо бы ознакомится с военной и магической мощью сторон. Правда, если вам лень прочитать несколько последующих строк, то берите в свои руки управление теми, кто ближе вам либо по виешнему виду, либо по внутреннему содержанию. Для тех же, кто никак ие решит, к какому лагерю пристать, даем краткие характеристики воюющих партий.

Орки владеют топорами и дротиками с поражающим воображение умением, имеют отряды рейдеров, ездящих иа волках. Пагубная эиергия их злых волшебников извлекается из огня подземного мира, что дает им возможиость создавать из погибших — зомби и окутывать местность смертоиосным фиолетовым туманом. Вдобавок ко всему, иа их стороие дерутся красные демоны, огненные великаны и ещё иесколько не стоящих упоминания страшил.



Против орков выступают три сильные части иепобедимой иа протяжении многих веков армии — рыцари из Штормветра, маги из моиастыря Севериого графства и армия королевства Ацерот. С помощью магов можио призывать иа помощь сверхъестественных существ, делать воинов иевидимыми для врага, излечивать раненых в бою и подчинять на время иебесные и водные стихии. Воины королевства вооружены первоклассными мечами и далеко бьющими арбалетами. Теперь решайте, какие войска получат подкрепление такого уникальиого интеллекта, как ваш.

В процессе игры вам придется на практике подтвердить тезис о том, что стратегия — это организация крепкого тыла. Для этого требуются разиого рода строения, золото (gold), древесина (lumber) и рабочая сила — крестьяне и пеоны.

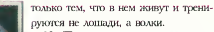
Сначала о строениях: все они строятся лишь у дороги на равнине и для их постройки требуется определенное количество леса и золота.

1. Town Hall — ваше поместье, ключевая фигура вашей экономики. Служит для обучения крестьян и пеонов искусству владения лопатой, киркой, постройки дорог и частокола вокруг вашей деревии. Может прокормить одного человека.

2. Farm — ферма. Служит для обеспечения пищей жителей. Может прокормить четырех человек. При щелчке «мыши» иа ферме иа информационном экране (левый нижний угол) появляются сведения о вашем населении и о количестве иарода, которое вы можете прокормить.

3. Barracks — казармы. В них обучаются вооруженные отряды, а также производятся катапульты. При щелчке «мышью» иа казарме в информациоином окне появляются войска, которые вы можете создавать. При указании «мышью» иа одно из них в информаци-

онной строке появляются сведения о ресурсах, необходимых для подготовки того или иного воина. При нажатии правой клавишей «мыши» на одной из этих пиктограмм и при наличии достаточного количества золота воин начнет тренироваться, и появится линия, заполняющаяся зеленым цветом, показывающая ход тренировки бойца.



4. Church — церковь. Готовит священников, а также проводит научно-исследовательские работы по изобретению новых молитв и воззваний к святым. Способ организации учебных курсов и изобретений аналогичен подготовке воинов в казарме.

5. Temple — храм. Обучает некролитов, которые используют силы подземного мира. Проводит работы по разработке новых заклинаний. Работает так же, как и церковь.

6. Lumber Mill — лесопилка. При ее постройке появляется возможность тренировать арбалетчиков, метателей дротиков, а также имеется возможность усовершенствовать стрелы и дротики, благодаря чему ваши стрелки будут иметь возможность эффективнее поражать цели.

7. Blacksmith — кузница. С ее помощью вы можете выковывать более совершенные мечи, топоры и щиты, тем самым увеличивая ударную и защитную мощь ваших бойцов. Предоставляет условия для производства катапульт.

8. Stables — конюшня. Ее появление позволяет создавать рыцарей, а также выводить новые породы лошадей. Новые лошади скачут, конечно, быстрее, но не слишком. Поэтому рекомендуется их выводить в последнюю очередь, когда денег куры не клюют. Сама же конюшня — вещь исключительно важная, ибо рыцари по сравнению с пехотой гораздо лучше выступают как в бою, так и в разведке.

9. Kennel — псарня, точнее, волчарня. Строение, аналогичное конюшне, и отличается только тем, что в нем живут и тренируются не лошади, а волки.



10. Tower — башня, пристанище магов. Служит для тренировки магов и изобретения заклинаний. Исключительно полезная штуковина, когда есть возможность изобрести мощные заклинания.

Теперь о главном, о персонажах этой игры. Как говаривала одна известная в нашей стране личность докомпьютерной эпохи — «Кадры решают всё».

В «WarCraft» это чувствуется сразу. Управление очень похоже на «дюновское» — выбираешь «мышью» человечка или орка, и на



информационном экране появляются пиктограммы команд, которые он может выполнять. Две пиктограммы общие для всех — стрелка с идущим человечком (орком) и изображение щита. Первое — это перемещение своего бойца, а второе — его остановка и отмена предыдущего приказа.

Еще одна пиктограмма едина для всех воинов — изображение меча (топора). Она обозначает атаку. При ее использовании необходимо прицелом указать на врага или на здание вражеской деревни, и ваш боец бесстрашно устремится рубить супостатов. Кроме того, у разных типов персонажей имеются и специальные опции.

1. Peasant у людей или **Peon** у орков — крестьяне. Основа экономики. Служат для добычи золота и леса, ремонта поврежденных зданий, постройки новых строений.

Золото добывается в шахтах, ну, а древесина, естественно, в лесу. Учтите, что лес рубится и накапливается гораздо дольше золота, но и расходуется гораздо медленнее. Особое внимание надо уделять добыче золота: по мере

выработки шахты необходимо искать новую. Информацию о золоте, оставшемся в шахте, можно получить, щелкнув «мышью» на шахте.

2. Footman — пехотинец, вооруженный мечом и щитом. В основном играет роль пушечного мяса. Низкая скорость хода и недостаточная броня делают этих воинов весьма непривлекательными. Их хорошо использовать лишь как прикрытие для арбалетчиков. Но, пока вам не позволили строить рыцарей, остается довольствоваться тем, что есть. Имеет только одно достоинство — относительная дешевизна подготовки.

3. Grunt — топорник. Ярый приверженец орков, но очень слаб. Поразительно похож на пехотинца, правда, в руках держит не меч, а здоровый топор.

4. Archer — арбалетчик, вооружен, естественно, арбалетом и может поражать противника на довольно приличном расстоянии. Имеет по сравнению с пехотинцем более низкую защищенность, но зато несколько быстрее передвигается. На первых порах его рекомендуется использовать и как разведчика. Также стоит внедрить на лесопилках новую технологию выпуска стрел. Это существенно увеличит их эффективность. Орки противопоставляют этим отличным стрелкам отряды великолепных метателей дротиков (**Spearman**), которые придерживаются тех же правил ведения войны, что и арбалетчики.

5. Knight — рыцарь. Представитель элитных войск, хотя оркский наездник на волке (**Raider**) довольно успешно ему противостоит. Вооружен внушительных размером кистенем. Высокая скорость хода, хорошая сила удара и превосходная защита делают его незаменимым как в разведке, так и в бою, да и в погроме деревень орков эти ребята вам помогут. Сравнительно дорогой воин, но он этого стоит.

6. Catapult — катапульта. Скорость хода, конечно ни в какие ворота не лезет (что, впрочем, верно для любой тяжелой артиллерии). Медлительна также при наводке, и поэтому в движущуюся цель практически невозможно попасть. Но зато мощность выстрела и его дальность дают великолепный эффект. Особенно эффективна при уничтожении зданий, а также при атаке на сомкнутый вражеский строй. Очень серьезный недостаток катапульты — невозможность атаковать на близких дистанциях, а поэтому без прикрытия использовать настоятельно не рекомендуется.

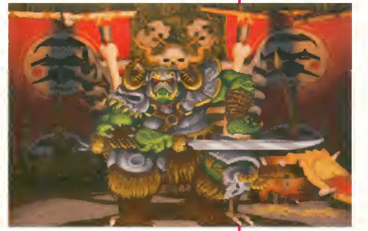
7. Cleric — священник, вооружен лишь собственной магией и не имеет доспехов. Священникам и магам, а также произведенным на свет с помощью магии существам присуща характеристика силы их магии. Чем выше магический потенциал, тем сильнее и дольше действует магия. Любое созданное с помощью магии существо по исчерпании этого потенциала рассыпается в прах. Хорошо еще, что это не относится к самим магам и священникам. У них сила волшебства со временем восстанавливается. Молитвы священника:

Holy Lance — атакующая магия. Очень маломощная и действует на минимальном расстоянии. Не отнимает ни капли волшебной силы. И, в отличие от других типов волшебства, не требует предварительного изобретения в церкви;

Healing — излечение от ран. Очень важная молитва. Позволяет залечивать раны пострадавшим в бою, но только не самому себе. Применяется на своих раненых воинах. Требуемая волшебная сила пропорциональна серьезности ранения;

Invisibility — невидимость. Применяется на своих воинах. Позволяет делать их невидимыми на некоторое время. При этом противник до истечения времени действия колдовства вас





не атакует, если вы сами его не тронете. Очень эффективна в разведке, а также при неожиданных атаках на жизненно важные объекты противника. Требует около четверти волшебной силы;

Far Seeing — дальновидение. Позволяет производить глубинную разведку любой дальности без какого-либо риска. Применяется на неизведанных участках местности и требует около 1/6 волшебной силы.

7. Conjurer — маг, так же, как и священник, вооружен лишь собственной магией. Колдовские заклинания:

Elemental Blast — простенькое атакующее колдовство. Полностью аналогично *Holy Lance* священника и также не требует предварительного изобретения в башне;

Summon Scorpion — создание скорпионов. Позволяет создавать из воздуха новых волшебных воинов — скорпионов. Каждый скорпион требует ровно четверть волшебной силы. Сами скорпионы управляются как обычные воины. Впрочем, они очень слабы как в атаке, так и в нападении. Эффективны как разведчики, так как потерять их не жаль. Если создать скорпионов, используя сразу всю волшебную силу, то вчетвером они могут разведать внушительную территорию;

Rain of Fire — огненный дождь. Довольно эффективная штука. Применяется на врагах (лучше на их скоплениях) или на строениях с расстояния чуть большего, чем полет стрелы. Представляет собой нечто вроде осыпающих противника метеоритов;

Summon Elemental — колоссальное по силе волшебство. Его эффект трудно описать. Однако требует от мага применения всех его сил. Необходима исключительно полная волшебная сила. Без этого и не пытайтесь. О том, как она действует... Лучше поиграйте, получите удовольствие и узнайте сами.

8. Necrolyte — колдун, применяющий несильные, но очень полезные заклинания. Заклинания колдуна орков:

Unholy Armor — делает войска орков невидимыми, подобно *Invisibility;*

Dark Vision — взгляд в темноту. От такого взора не может скрыться ни одно войско соперника, ни одно строение. Так что, развив его, можете считать, что ваша задача свелась к простому уничтожению видимых вражеских войск. Вдобавок полностью отпадает необходимость в разведке;

Raise Dead — зомби, вперед! Это заклинание позволяет создавать живых мертвецов, то есть человек или орк уже умер, но его скелет еще долго будет сражаться на стороне подземных жителей.

9. Warlock — волшебник, поставивший свое умение на службу дьяволу. Пяток волшебников довольно легко выиграют любую битву, если не встретят достойных своего волшебства соперников. Магические слова волшебника:

Summon Spiders — создание пауков. Пауки ведут себя подобно скорпионам, только перемещаются чуть-чуть быстрее;



Cloud of Poison — облако из яда. Жуткая вещь. Несмотря на то, что Женевской конвенцией запрещено применение химических веществ, волшебники орков довольно часто накрывают строения и большие скопления войск отравленным газом;

Summon Daemon — на 90% непобедимое существо из подземных кузен, разрывающее сильнейшие армии противника.

Теперь немного о стратегии и тактике.

1. Организуйте крепкий тыл: найдите шахту, создайте необходимое количество крестьян, обеспечьте постоянный приток золота и леса, отгрохайте фермы и все основные постройки. Изобретите и усовершенствуйте всё, что можете. Все это — с минимально необходимыми затратами на оборону.

2. Под конец выполнения первого пункта начинайте создавать крепкую оборону на всех направлениях. Желательно при этом занимать как можно более узкие проходы, образованные лесом и реками, а также мосты.

3. Обладая отрядом, состоящим из пехотинцев или топорников, формируйте ударные группы из 5—6 человек и прочесывайте территорию в поисках вражеских поселений. На начальном этапе игры враг ничего не сможет противопоставить этим неманевренным и довольно слабым формированиям. Но в дальнейшем подобные соединения смогут служить только передовыми отрядами основных сил.

4. Появление арбалетчиков или метателей дротиков значительно увеличивает силы отряда до применения противником камнеметательных машин. Отряды арбалетчиков, расположенные на наиболее опасных и узких участках местности, дают возможность не только сдерживать, но и уничтожать сильно превосходящие силы противостоящей стороны. Чтобы не потерять этих превосходных бойцов на среднем расстоянии, нужно выстроить и постоянно соблюдать боевые порядки войска: линия пехоты и рыцарей, линия арбалетчиков, далее катапульты и священники, в более глубоком тылу — маги (аналогичные построения применяются в войске орков). Но не все подразделения войск имеют-

НУ ЧТО,

СМЕРТНИЧКИ,

ПОИГРАЕМ?



ся в наличии с самого начала игры, поэтому вначале придется обходиться только пехотинцами, да еще, может быть, маленьким отрядом верховых бойцов. При хорошей организации противник не успевает подходить к вашей первой линии. Его просто расстреливают стрелки.

5. Катапульты очень сильно усложнят вашу жизнь при первых столкновениях с ними. Но... «на каждое действие есть противодействие». Слабым местом катапульт является их абсолютная незащищенность в ближнем бою и ужасно медленная скорость. Так что пара летучих отрядов рыцарей и разведка, дающая сведения о месторасположении вражеских войск, сведут преимущество врага на нет. Но не забывайте никогда про защиту собственных катапульт, они у вас имеют те же самые слабые места.

6. При полном развитии магических способностей колдуны смогут производить сверхъестественных существ. У людей это будут водяные амебы, а у орков — красные демоны. На этом уровне игры можно формировать армию из отрядов колдунов с небольшим прикрытием арбалетчиков и рыцарей. Фантастические монстры разгромят любые армии противника.

7. При выполнении заданий, в которых ведутся только боевые действия, наименьшие потери будут при применении «каре» с выдвинутым вперед отрядом рыцарей или всадников на волках.

8. Планомерно и постепенно наступайте, не нарушая боевой порядок. Не торопитесь! Продвигайтесь медленно, производя предварительно разведку, чтобы катапульты и маги врага не застали вас врасплох. Занимайте оборону в узких проходах.

9. Подойдя довольно близко к деревне, обескровьте вражеские войска тактикой выманивания. Для этого посылается боец к сосредоточению войск противника. Когда его заметят, то бросятся в погоню. Направьте воина к позициям ваших основных сил. Враги будут бежать за ним по одному, и вы без труда будете их расстреливать из арбалетов и катапульт.

10. В процессе игры следите за количеством ферм (чтобы прокормить население) и за золотом в шахте. Незадолго до истощения шахты начинайте разрабатывать другую. Помните: если шахта от вас далеко, необходимо натренировать больше крестьян во избежание спадов добычи золота.

Управление производится с помощью «мыши». Однако ряд важных функций име-



ется и на клавиатуре. Во-первых, это клавиши «Shift» и «Ctrl». Нажав одну из них, можно собрать в один передвигающийся отряд до четырех человек. На информационном экране вы увидите не одно лицо управляемого вами подчиненного, а сразу несколько. Это позволяет значительно упростить управление этим объедненным отрядом.

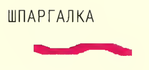
Очень полезны также функциональные клавиши F5—F8. Они позволяют изменять информацию в левом верхнем углу. В начале игры там расположена карта местности. Зеленым цветом изображены вы, а красным — ваши противники. С помощью этих функциональных клавиш содержимое этого экрана можно менять на краткое описание цели текущей миссии, ваших потерь и достижений, информацию о количестве набранных очков и текущем рейтинге.

Теперь несколько слов о карьере, которую вам предстоит сделать. После выполнения первого задания орки оценят ваши способности произведением в слэшеры, а люди за подобные услуги присвоят вам звание капрала. Затем вы будете подниматься по ступенькам служебной лестницы, которые называются: сержант, командир, капитан и так далее. Единственным затруднением в пути наверх станет выполнение заданий, за которые и дают новые звания. Начав с постройки собственного поселения, потом уничтожив несколько близлежащих вражеских, разбив наголову изменников, до жути похожих на ваших бойцов, после чего, освободив знатных заложников и крестьян, попавших в плен к горным монстрам, и снова сцепившись с первоначальными соперниками, вы доберетесь до сердца вражеского сопротивления. К этому времени народы сделают вас второй после богов фигурой, провозгласив полубогом. И только последний оплот будет отделять непобедимую на протяжении многих битв армию от полной победы над ненавистными врагами. Бросив все силы на эту непреодолимую (на первый взгляд) преграду, вы все-таки сломите сопротивление жутко нехороших существ, уничтоживших массу ваших подданных. Людям для этого придется разрушить Черную Остроконечную Скалу, давшую жилье их злейшим врагам. Заданием же орков будет полное уничтожение всех, именно **всех** людей, и разрушение замка Штормветер. После чего победителя изберут верховным правителем королевства Ацерот и прилегающих к нему земель. И начнется пир на весь мир... Естественно, с медом и пивом, которые пьются, по усам и бороде текут, а в рот попасть никак не хотят...

Огромное достоинство «WarCraft» — это возможность играть вдвоем по сети или модему. И это очень хорошо. Машина, в плане стратегии, штука очень тупая. Человек — он и пооригинальней, и пособразительней. При комплексной игре имеется возможность конструировать доски с заданными параметрами, что тоже немаловажно (для разнообразия).

В заключение надо отметить: мультипликация и озвучивание начальных и конечных заставок игры, а также отдельных ее этапов в CD-версии на порядок лучше и интересней. Так что, если имеете возможность — покупайте компакт-диск. Не пожалеете.





П. Мамонов

Путевые заметки шерифа

(снова о «Mad Dog MacCree»)

Эти заметки предназначены людям, уже игравшим в «Mad Dog McCree», успешно и не раз убивавшим его и давно забросившим эту игру, думая, что прошли ее всю. К таким людям до недавнего времени относился и я. Доставал я вышеупомянутый CD, стирал с него пыль и показывал друзьям уровень достижения компьютерных игр. Однако меня (да и не только меня одного) интересовало два вопроса: во-первых, как пройти шахту (MINE), во-вторых, как без потерь добраться от экрана с табличкой «FRONT–REAR» до логова Бешеного Пса и не нарваться при этом на мужика, выскакивающего из двери с дробовиком.

Начну с конца. Когда вы успешно сделали очередную порцию отбивных из бандитов в банке и вышли подышать на свежий воздух, к вам обязательно пристанет появившийся из-за бочки ужасно нудный парень, от которого не отделаешься даже выстрелом в лоб. Впрочем, не надо этого делать. Он у вас не двадцать копеек на мороженое стреляет, а говорит совершенно конкретные вещи: куда направить свои кости от таблички «FRONT–REAR».

Обратите внимание лишь на последнее слово из всего его базара. Оно будет FRONT (слышится примерно как *«фрайт»*), либо REAR (слышится *«реар»*). Так вот, это — направление, по которому **НЕ** следует идти, дабы не потерять шляпу. Когда дойдете до этой злополучной таблички, стрельните в безопасном направлении — и дело сделано.



С миной-шахтой сложнее, да и всегда есть искушение пойти в обход (HIDE OUT). Но если вы последовали совету шерифа и хотите себя испытать, то ваш путь — OLD PROSPECTOR. После своего спасения старик вам расскажет, что необходимо сбить шахтерскую лампу. В дальнейшем вы автоматически попадаете на экран с миной. Тут внимательно слушайте, что вам говорят.

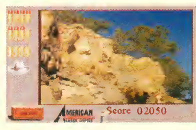
Обратите внимание на последние слова. Их три типа: *«гол уайтинг пен»*, *«шеф намба ваф сайд»* и *«бичфорд»*. Когда получите возможность стрелять — смело палите сначала в шахтерскую лампу (стоит справа в центре на ящике), а затем в один из предметов. Если вы услышите *«гол уайтинг пен»*, тогда цель вашего выстрела — некое подобие блестящего подноса (слева внизу). Если фраза была *«шеф намба ваф сайд»*, стреляйте в табличку на шахте (сверху в центре), ну, а если *«бичфорд»*, то, как вы догадались, надо попасть в бикфордов шнур (целый моток его прислонен к ящику чуть правее и ниже лампы). И не вздумайте палить туда, куда вас не просят. Все-таки цель игры — не на минах подрываться.



Справившись с этим, вы увидите карту. На ней изображен путь к логову вашего недруга. Чуть напрягая извилины, можно догадаться, где вы сейчас находитесь, а где расположена штаб-квартира Мак-Кряка.

Рекомендую еще напрячься и запомнить последовательность и направление поворотов к этому месту. На приведенной карте, например, этот путь — направо-налево-налево.

Когда вы снова окажетесь у развилки трех дорог, идите в направлении «HIDE OUT», а далее по указателям, согласно карте, до тех пор, пока не нарветесь на уже известную вам табличку «FRONT–REAR». Ну а далее — как обычно.





К. Бакай

Не числом, а умением

«Грудь в крестах, а голова в кустах!»
Переиначенная старая русская поговорка

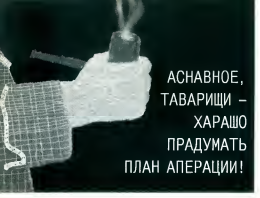
Название игры:	«Iron Cross»
Фирма разработчик:	«New World Computing»
Объем на винчестере:	10.5 Мб
Управление:	«мышь»
Звук:	Sound Blaster

В преддверии 50-летия Победы отнюдь не удивительным кажется то обстоятельство, что взоры юных и не очень любителей компьютерных игр обращаются к военной тематике. Фирма «New World Computing» сделала замечательный подарок любителям исторических баталий, выпустив игру «Iron Cross», посвященную нелегкой борьбе наших союзников во Второй мировой против общего врага.

Эту игру следует отнести к разряду стратегических, типа «Дюна-2», «Warlord» и тому подобных. Сценарий «Iron Cross» возвращает вас в 1944—45 годы, к моменту открытия второго фронта англо-американскими войсками. Вам предоставляется уникальная возможность повторить все крупные операции союзников, начиная от высадки на побережье Франции (операция «Морской лев») и до встречи на Эльбе с советскими войсками. При этом вы можете принять участие в битве как на стороне союзников, если при загрузке игры выберете «COMPUTER PLAYS: AXIS», так и проявить свои способности в обороне, выступив на стороне немцев (функция «ALLIES» в строке «COMPUTER PLAYS»). Уровень сложности также устанавливается на начальном этапе игры: от «CRIPPLED» до «NO PRAYER». Чем круче уровень, тем ближе к реальному бой, который вам предстоит вести. И, выбрав себе максимально грозное имя, можно приступать.

Вашему вниманию предлагается несколько ключевых операций с краткой исторической справкой о каждой из них в правом окошке экрана, а также опция «CUSTOMS», указав на которую вы можете сами смоделировать битву и попробовать свои силы, например, в Грозном. Но, как правило, интересней пройти все поставленные задачи от начала до конца. Ваше мастерство в конце каждой операции будет оцениваться очками, и от их количества рейтинг ваш в таблице рекордов будет возрастать (или, увы, падать). Также в ходе боев вам будут присваиваться воинские звания, до генерала армии включительно (если повезет). Количество очков зависит от выполненной задачи, количества потерь ваших войск и войск противника. Поэтому возможен как полный триумф, так и тактический успех, хотя вероятен и «неопределенный исход», который тем не менее в ряде задач может рассматриваться как серьезное достижение.

Аналогичным образом различны бывают и поражения, и при полном разгроме вас могут просто «вычеркнуть из списков части» и отправить «похоронку» вашим родным и близким. Однако существует маленькая хитрость. О своих текущих успехах вы можете узнавать прямо в ходе боя, выбирая иконку с зеленым флажком и следя за сообщением в нижнем информационном окне дисплея. Можно также следить за



количеством флажков в правой части экрана, где указан состав войск, участвующих в бою. Поэтому, почувствовав себя «плохо», вы можете выйти из этой битвы, уколов свое самолюбие, но сохранив рейтинг и турнирное положение.

Вернемся к началу игры. Выбрав операцию и внимательно ознакомившись с поставленной задачей, вы затрачиваете (можно не целиком) выделенную на ее выполнение сумму на оснащение войск. Вашему вниманию предлагаются пехота, артиллерия и бронетехника (последние два вида войск — не всегда). Сами



понимаете, что лучше и эффективней — то и дороже. Но из жизни известно (хотя и далеко не всем), что пехота хороша в обороне, особенно в городе, а в наступлении несет большие потери, тем более при преодолении простреливаемых участков открытой местности. Артиллерия эффективна своей огневой мощью как в обороне, так и при наступлении, но не очень подвижна и не обладает защитной броней в нужной степени. Бронетанковые войска в данной игре— элита. Недаром в песне поется— «броня крепка и танки наши быстры». Это же вы можете наблюдать и в «Iron Cross». Спору нет, преимущества бронетанковой техники проявляются очень наглядно, но я хотел бы предостеречь будущих «командармов» от некоторых неприятных моментов, как-то— невысокий темп стрельбы, низкая эффективность использования танков при обороне города (ведь по ним противник наносит удары с воздуха), обстрелы дальнобойной артиллерии и, в довершение ко всему, сосредоточенный огонь артиллерийской мощи противника.

Рассмотрим ваши войска подробнее.

Пехота— «царица полей». Вашему вниманию предлагаются следующие подразделения: **автоматчики** (SQUAD), **пулеметчики** (MG) и **огнеметчики** (FL)— эффективны в обороне против пехоты при небольшом расстоянии до врага. **Гранатометчики** (PL) и огнеметчики (FL) могут успешно бороться с легкими танками. Другие пехотные подразделения имеют на вооружении различные комбинации перечисленных выше

бойцов, но и стоят они соответственно дороже.

Артиллерия представлена несколькими типами. **Минометы**— танк не подобьют, но против пехотинцев и пушек вроде бы ничего. Точность стрельбы плохая, поэтому лучше всего использовать против скоплений сил противника. **Противотанковая и полевая артиллерия** (AT)— название говорит само за себя, но вообще-то стреляет по всему, что движется. К недостаткам можно отнести малую скорость передвижения (1−3 мили в час), поэтому лучше сразу размещать на открытых местах. **Зенитная артиллерия** (AA)— в отсутствие авианалетов врага может успешно применяться против любых наземных сил. Очень хорошая скорострельность (от пехоты только «перья летят») и большой боекомплект. **Ракетные части** (Rocket)— вы, конечно, знаете, какой грозной силой были в годы войны «Катюши». Нечто похожее есть на вооружении обеих сторон и в данной игре. Мощь данного оружия велика, но количество снарядов ограничено, да и точность оставляет желать лучшего.

Бронетанковые войска— великая сила в ваших руках и при штурме и при обороне. При выборе данной техники вам следует обращать на следующие параметры:

- *скорость* (SPEED)— важный фактор при атаке укреплений противника, так как выполнение задачи ограничено по времени, и не исключено попадание в цейтнот;
- *время перезарядки орудия* (RELOAD)— очень важно и при обороне, и при атаке;



- *точность стрельбы* (ACCURACY)— это и так понятно (полоска должна быть синей);
- *броневая мощь* (DEFEND)— как правило, существенную роль играет только лобовая броня (если вы, конечно, не пытаетесь вводить танки в Грозный!— прим. ред.);
- *боекомплект* (PAYLOAD)— от этого зависит, как долго будет вести бой данный «зверек».

Так что выбирайте войска по приведенным выше параметрам, а не по книжкам «про войну». Практика показала, что для успешного управления войсками одних мемуаров



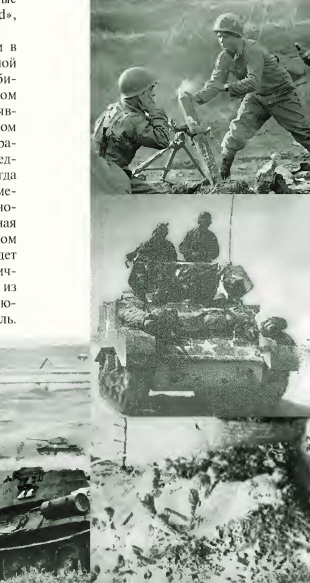
недостаточно— воюют одни, а пишут потом другие! В данной игре нет героев, самоотверженно бросающихся на амбразуры и танки, есть лишь математический расчет данных о воинах и технике. При этом учитывается и моральный дух подразделения, которое в ряде случаев может дрогнуть, а то и побежать прочь, сломя голову! Не бросайте людей под минометным огнем, не надо!

Очень хороши механизированные прототипы «Шилки». («Ostwind», «Wirblewind» и другие).

Немного об управлении огнем в ходе боя. Минометы имеют большой разброс мин, поэтому следует выбирать цель где-нибудь в массовом скоплении войск, тем самым появляется возможность «одним махом семерых побивахом», то есть поражать вражеских бойцов и из соседних отрядов. Заметьте, что не всегда это может быть лучшая цель (отмечается желтым кружком) для данного орудия, в этом случае выбранная вами цель будет отмечена кружком белого цвета, и подразделение будет вести по нему огонь, пока не уничтожит полностью или не потеряет из поля зрения, а после этого переключится само на удобную для себя цель.

Для управления подразделениями в ходе боя необходимо использовать иконку «MODE», выбирая нужный вам режим для данного подразделения:

— «MOVE ONLY»— подразделение будет передвигаться в указанную для них точку боя без перестрелок с частями противника;

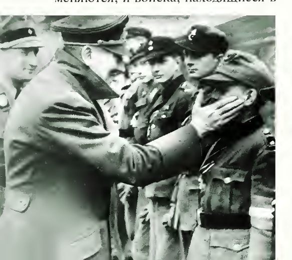


— «MOVE & ATTACK»— ваш отряд будет больше двигаться и чуть меньше стрелять, но, пока не уничтожит видимого противника, не двинется дальше не на йоту;
— «ATTACK & MOVE»— аналогично предыдущему режиму, только больше стреляет;
— «ATTACK ONLY»— обстреливает поочередно все видимые цели.

А теперь рассмотрим различные сценарии баталий.

1. ПРЕЛЮДИЯ. Союзные войска высаживаются на побережье и должны захватить мост через реку, уничтожив максимум немцев.

Если вы решили побывать в шкуре офицера вермахта, то рассмотрим вариант обороны. Закупите три миномета и пять-шесть отрядов пулеметчиков (MG), насколько хватит денег. Разместите два миномета правее крайнего дома прибрежной деревеньки или на правом берегу реки, третий миномет поставьте на левом берегу реки в поселке у моста. Два отряда бойцов разместите на крышах домов в поселке у моста, желательно использовать каменные строения (то есть белого цвета), так как деревянные дома легко воспламеняются, и войска, находящиеся в них, слишком быстро гибнут. Остальные подразделения расположите в деревеньке на побережье, это позволит уничтожить большее число высаживающихся прямо на побережье. Рекомендую пару отрядов посадить в здания, не выходящие на берег, для того, чтобы прорвавшегося противника порубить «на капусту» с близкого расстояния прямо на улице. Старайтесь поражать в первую очередь огнеметчиков, они наиболее опасны для укрывающихся в домах.



Через некоторое время вам предложат прикупить подкрепление. Возьмите пару минометов и два отряда солдат с пулеметами и направьте это всё к обороняемому мосту. Обычно в это время союзники выходят на оперативный простор к поселку у моста. При верной расстановке отрядов и перемещении их в ходе боя— успех немцам обеспечен.

Для наступающей стороны желательно использование комбинированных отрядов, вооруженных огнеметами и пулеметами, так как «базуки» против пехоты малоэффективны. При этом отряд с огнеметами хорош в деревне, где он может «выкуривать» немцев из домов, а пулеметчики расстреляют отступающих.

2. «BLOOD IN HIDEGEROUS». Союзникам необходимо высадиться на побережье, сломить сопротивление немцев, удерживающих перевалы и проход в горах, и войти в деревню.

Вначале опишем вариант обороны. В этой ситуации пригодятся танки типа «Ягд Пантера» или «Тигр», расположенные на господствующих

высотах, но помните, что при артобстреле и бомбардировке с воздуха эти точки будут поражены в первую очередь. Поэтому броневую мощь выдвигайте сразу после них или на свой страх и риск ставьте сразу на исходные позиции с дальнейшим маневрированием от направленных на ударов (иногда можно увернуться, используя режим «MOVE ONLY»). Противотанковые орудия (50 мм) и минометы составят хороший огневой щит, а из пехоты пригодятся пулеметчики и гранатометчики. Свои войска не следует все выставлять вперед, так как возможны сразу большие потери, а подкрепление невелико и годится только для защиты деревни.

Наступающим союзным войскам предпочтительно большую часть средств потратить на приобретение пехотинцев, вооруженных базуками, пулеметами и огнеметами. Амфибии хороши, но дороговаты и из-за тонкой брони легко уязвимы для орудий противника. Высадку лучше производить на флангах, что уменьшает шансы попасть под перекрестный огонь основных сил врага. В центре можно пустить пехоту, но не очень густо, во избежание лишних жертв от минометного и артиллерийского огня немцев. Наиболее опасные огневые точки обороны следует подавить авиацией или артобстрелом. Для этого необходимо выбрать иконку с изображением соответствующего оружия и указать место нанесения удара. Количество обстрелов как у вас, так и у противника показано рисунком (пушки или самолета) на правом поле соотношения сил, под конкретным флагом. Можно оставить какой-либо из обстрелов «на десерт», то есть на уничтожение периодически поступающего подкрепления противника.

3. «HILL OF 112». Перед вами безымянная высота, на которую наткнулась освободительная колонна армии англичан. Немцы, скрипя зубами, держатся до последнего, но у вас— приказ Черчилля занять двугорбую вершину.



Используйте в атаке танки типа «Кромвель» и легкие танкетки, которые развивают скорость до 24 миль в час, что позволяет врываться в расположение немцев раньше, чем последние откроют прицельный огонь, и давить оккупантов. Практика показывает, что хорошо применять обходные маневры и выходить прямо во фланг обороняющимся. Лесок перед горой позволяет подойти отрядам пехоты с огнеметами и пулеметами непосредственно к вершине и открывать прицельный огонь на поражение, да и по ходу перемещения по лесу можно пострелять по второму эшелону немцев. С ус-

пехом можно применять установки типа «ROCKETS».

Немецкой стороне приходится туго, но, если прикупить побольше противотанковых орудий и разместить их в несколько рядов (первый ряд у леса, а остальные на склонах), а пехоту с пулеметами, огнеметами и фаустпатронами разместить в лесу и немного в резерве за вершиной, то можно и посопротивляться. Также с успехом можно применить пару обходов по флангам в тыл к союзникам. Минометы располагайте на самих вершинах и прилегающим к ним склонам, а можно пустить и танки («Ягд Пантеры», «Пумы», «Тигры» и прочих «зверей»), которых лучше прикупать позже— как подкрепление.

4. «BRIDGES...». Данная операция— последняя в списке предлагаемых. Немцы удерживают очень стратегически важный мост. Задача обеих сторон— прибрать к своим рукам весь мост целиком. В ходе проведенных мною испытаний шансы немцев несколько лучше. Времени на операцию отведено порядка 10 минут.

Лучший вариант обороны. Установите недалеко от моста на берегу один танк («Ягд Пантера»), 3—4 противотанковых пушки (50 или 75-мм), отряд пулеметчиков на большом белом здании, два отряда пехоты с пулеметами и фаустпатронами (или огнеметами) разместить прямо на мосту (они первыми пойдут в атаку на другую сторону реки), два взвода с аналогичным оружием расставить на опорах моста. Штурмующие два отряда направить на опоры моста на том берегу, по мере скопления сил американцев следует проводить артобстрел. Все, победа гарантирована!

Союзникам несколько посложнее, поэтому рекомендую использовать артиллерию и легкие танки (амфибии через реку все равно не поплывут) для подавления огневых точек сопротивления. Пехоту бросить вперед, указав ей цели на том берегу; повезет— доберутся. Используйте режим «MOVE ONLY», а на другой стороне— «ATTACK & MOVE».

Вывод: ход операции каждый из вас может строить по-своему, но следует помнить, что, чем меньше потерь у вас и больше у противника, тем выше ваш рейтинг.

Очевидно, что осветить все особенности тактики общевойскового боя в короткой статье совсем не просто, но автор и не претендует на исчерпывающие рекомендации. В конце концов, истина всегда рождается в спорах. Предлагайте ваши решения, мы опубликуем лучшие варианты.









Dawn Patrol

«Empire Interactive», 1994

Это не совсем традиционная «леталка». Скорее это — «игрофицированная» (слово-то какое красивое) интерактивная книга по истории авиации времен первой мировой войны. Вы сможете познакомиться с техническими характеристиками и особенностями всех летательных аппаратов начала века и попробовать их «в деле». А, кроме того, вы сможете повторить наиболее яркие подвиги знаменитых асов Англии, Франции, Германии и США. К сожалению, подвиги русских летчиков и русские боевые самолеты не были удостоены авторами игры никакого внимания. А жаль! Единственным утешением может служить полная поддержка SVGA режима 640×480×256, который, однако, требует использования VESA-совместимой видеоплаты. Но и при использовании стандартного режима VGA поражаешься качеству прорисовки деталей. Игровая часть носит чисто аркадный характер — вам потребуется только уворачиваться от самолетов противника и метко стрелять по маневрирующим целям. И никакого утомительного верчения и длительных перелетов! Отличный продукт для начинающих пилотов и любителей истории авиации!

Wings of Glory

«Origin», 1994

Эта игра, вполне возможно, станет столь же популярной, как и сериал «Wing Commander». Но только дело происходит не в космосе, а на Земле в годы первой мировой войны. Ваш герой, окончив летную школу, попадает на фронт, где ему предстоит внести свой вклад в разгром кайзеровских полчищ. Но имейте в виду, германские самолеты имеют лучшие технические характеристики и их пилоты очень хорошо подготовлены. И вообще, война — дело грязное. Вам предстоит потерять не одного боевого товарища, но в ваших силах подставить друзьям плечо в трудную минуту. А, кроме того, придется следить за тем, чтобы необстрелянные новички не стали легкой добычей «крылатых шакалов». А, кроме того... В общем, скромный лейтенант попадает в самую гущу событий и оказывается вовсе не безгласным винтиком огромного механизма войны. Поскольку в начале века самолеты были вооружены только одним или двумя (постоянно заедающими) пулеметами, настоятельно рекомендуется использовать джойстик. И не забудьте о процессоре 80486!





Игры предоставлены Российским Электротехническим Обществом. Тел. (095) 925-13-04.



Звуковые платы как зеркало мультимедиа-революции





Как уже не раз справедливо отмечалось, слово «совместимый» вызывает у потенциального потребителя компьютерной техники чувство некоторого недоверия. Всем хочется, чтобы их компьютер был «IBM», а не «совместимый», звуковая плата — «Sound Blaster», а не «совместимая», и так далее. Понятно, что в большинстве подобных случаев ставится знак равенства между понятиями «первый» (первый производитель компьютеров определенного типа, например) и «качественный». Понятно также и то, что «первые» создают некий стандарт, настолько хороший, что «вторые», «третьи» и дальнейшие просто копируют его. Тем не менее, почему-то принято считать, что «второй» — *обязательно* хуже, чем «первый». Относительно компьютеров этот миф уже благополучно развеялся. Техника таких фирм, как «Acer», «Compaq», «Dell» или «Hewlett-Packard» для многочисленных пользователей — ничуть не хуже «родного IBM».

Со средствами мультимедиа пока сложнее. Не имея пока их достаточного разнообразия, мы ориентируемся на продукцию пионеров-производителей, в то же время с нетерпением ожидая, когда же естественный процесс «цивилизирования» наконец-то донесет до нас продукцию других фирм, равную по качеству первоаналогам, а в придачу имеющую грандиозный плюс — более низкую по сравнению с ними цену.

Ждать осталось недолго. Лозунг «Компьютеры — в каждый дом!» уже не то что потихоньку, а весьма даже активно претворяется в жизнь. А зачем компьютеру стоять дома, если он не поет, не играет и не показывает телепередачи? Правильно, незачем. Раз уж затрачиваем зннную сумму на железный ящик, то пусть от него будет не только польза, но и удовольствие.

Конечно, не все наши сограждане способны сразу вывалить кучу «зелени» за такой чудо-компьютер, поэтому большинство из них начинает приобщаться к достижениям техники по маленькой. А какой надо сделать первый шаг для того, чтобы вашего электронного друга хотя бы уже чуть-чуть можно было назвать модным словом «мультимедийный»? Правильно, купить для него звуковую плату. Вот о них мы сегодня и поговорим.

Итак, возвращаясь к началу разговора, сразу скажем, что при упоминании звуковых плат, производимых не фирмой «Creative», как правило, возникает ассоциация «совместимая». И добропорядочные граждане начинают осторожно принюхиваться к таким изделиям, изначально подозревая их во всех смертных грехах. Более низкая же, по сравнению с «родным» Sound Blaster, цена тут же заставляет вспомнить присказку: «Мы не настолько богаты, чтобы покупать дешевые вещи». По большому счету подобные ассоциации вполне естественны, но это не значит, что они настолько же оправданны (в прошлом номере «КомпАса» мы уже вкратце касались этой темы — статья В. Водолазкого «Мультимедиа-технологии от «Creative Technology» — о пользе комплексного подхода»). Тем не менее, уже появившаяся на российском рынке новая волна фирм-производителей звуковых плат заслуживает серьезного внимания. Мы не собираемся безоговорочно хвалить или так же категорично ругать появляющуюся продукцию, но познакомить читателей с ее характеристиками будет, по нашему мнению, полезно.

Начнем мы с описания продукции фирмы *«MultiWave Innovation Pte. Ltd.»*, входящей в состав одной из крупнейших сингапурских промышленных групп *«NatSteel Group of Companies»*. В отличие от многих других конкурентов, она вышла на рынок с широким спектром продукции — от обычных звуковых плат до уникальных разработок, включающих многочисленные дополнительные принадлежности для мультимедиа и даже суперсовременный CD-проигрыватель, работающий с любыми компакт-дисками, в том числе с видеодисками и дисками Karaoke.

Сегодня мы предлагаем вам познакомиться с двумя звуковыми картами, производимыми «MultiWave» — Green 16 MCD и Platinum 16 MCD.

AudioWave Green 16 MCD — самая доступная звуковая плата. Она совместима с Sound Blaster Pro и Microsoft Windows Sound System 2.0 и позволяет вам получить ясный, чистый звук при запуске приложений DOS или Windows. Одним из основных достоинств Green 16 является управление энергопотреблением — система **APM** (Advanced Power Management) отключает питание платы, если та не используется.

В **комплект поставки** входят собственно аудиокарта, программное обеспечение, руководства пользователя по самой звуковой плате и программам, акустические колонки **(!)** и аудио-кабели.

Людям, уже имеющим опыт общения с мультимедиа, не надо объяснять, что означают буквы MCD в названии платы. Если же вы еще новичок, то вам следует знать, что MCD (Multi-CD) подразумевает наличие у звуковой платы встроенного контроллера CD-ROM, поддерживающего несколько разновидностей моделей этого лазерного устройства. Проще говоря, вы можете подклю-



чить свой дисковод CD-ROM непосредственно к звуковой плате, и она будет играть роль связующего звена между CD-приводом и компьютером. Плата Green 16 поддерживает следующие **модели CD-ROM**: Sony CDU-31A/33A, Panasonic CR 562/563, Mitsumi LU-001, LU-005 и FX 001, Sanyo AT bus, Funai AT bus, Teac AT, Optics AT bus, Weames 110, Aztech AT bus.

Для всех звуковых плат одной из основных характеристик считается так называемый **уровень аудиосэмплинга**, или, говоря по-русски, частота дискретизации звукового сигнала, измеряемая в килогерцах. Для тех, кто не любит мудреных слов и обожает ясность мысли, скажем только, что частоты 11 кГц достаточно для записи голоса человека, 22 кГц — для достижения качества средневолнового радиоприемника, 44,1 кГц — для достижения качества лазерных компакт-дисков. Уровень аудиосэмплинга для платы Green 16 составляет 5-44,1 кГц.

Green 16 поддерживает развитый **4-операторный FM-синтез**. Набор микросхем OPL3 серии Yamaha YMF 262 FM использует 4 оператора для создания 20-голосного стереозвука. Число операторов соответствует максимальному количеству одновременно звучащих музыкальных инструментов, а число голосов — максимальному количеству одновременно звучащих нот в сумме по всем инструментам. Вдобавок вы можете приобрести синтезатор *AudioWave DreamWave*, совместимый с Wave Blaster, с которым вы получите дополнительную библиотеку реальных образцов форм акустических волн. В комбинации со звуковыми эффектами OPL3 это дает большую и выразительную палитру звуков.

Если вы планируете использовать совместно с Green 16 активные акустические колонки, можно не беспокоиться об источнике питания для них — у платы имеется выход постоянного тока напряжением 6 В. И, естественно, на плате имеется разъем для подключения MIDI инструментов через **MIDI-коннектор**, к которому можно также подключить и джойстик.

С Green 16 поставляется много программ для MS Windows. Ниже мы даем их краткое описание.

Audiowave Rackmaster имеет интерфейс в стиле «музыкальный центр» с модулями для проигрывания аудиодисков, записи и воспроизведения Wave и MIDI-файлов. *Mini Master* — «непотопляемая» кнопка в углу экрана для регулирования громкости звука в любой программе. *MIDI Master* предназначен для записи, воспроизведения, просмотра и редактирования MIDI-файлов. *Wave Master* делает то же самое с Wave-файлами. *CD Master* позволяет проигрывать аудиодиски. *Mixer Master* регулирует уровень записи и воспроизведе-

ния на входах и выходах. *Time Master* сообщает текущие время и дату. *Sound Master* позволяет добавить в приложения Windows OLE звуковые и речевые комментарии. *Audio Reminder* напоминает о запланированных встречах двумя звуковыми сигналами. *Talking Calculator* — «говорящий» калькулятор. *Stop Watch* позволяет определить время, затраченное на выполнение задачи. *Timer* отсчитывает время от заданного до нуля. *Chime* позволяет выбрать, как часы будут «отбивать» четверть часа, полчаса, час. *Hardware Configuration* позволяет легко и быстро выбрать канал прерывания и линию DMA (прямого доступа к памяти).

Звуковая карта **AudioWave Platinum 16 MCD** была спроектирована для разработчиков систем мультимедиа и использует два канала DMA, что позволяет одновременно осуществлять запись и воспроизведение звука. Вместе с такими дочерними платами, как звуковой процессор *3D Space* и синтезатор *Audiowave DreamWave*, и пакетом программ *MultiTrax III*, вы получите на одной плате развитую систему обработки звука.

В **комплект поставки** входят сама плата, программы и руководства, микрофон, стереонаушники, аудио-кабели. Интегрированный на звуковой плате Platinum 16 контроллер поддерживает **модели CD-ROM** Sony CDU-31A, Panasonic CR 562, Mitsumi LU-001, LU-005 и FX 005. Дополнительная *дочерняя плата SCSI* позволяет подключать SCSI CD-ROM приводы.

Уровень аудиосэмплинга для Platinum 16 составляет 4-48 кГц.

Отличительной особенностью этой карты является возможность одновременной записи и воспроизведения. Это свойство особенно полезно при озвучивании мультимедиа-приложений.

Как и Green 16, Platinum 16 поддерживает **развитый 4-х операторный FM-синтез** и также имеет возможность дополнительного подключения синтезатора *AudioWave DreamWave*. Но, кроме того, она позволяет подключить модуль расширения *3D Space* для создания эффекта объемного звучания (увеличение базы стереоэффекта).

16-битная компрессия в реальном масштабе времени предлагает несколько эффективных решений оптимального использования дискового пространства и ресурсов ЦПУ. Аппаратно реализованные CODEC-алгоритмы соответствуют промышленным стандартам A-low, μ-low, Sound Blaster и IMA ADPCM.

Совместимый с Roland MPU-401 **MIDI-интерфейс** позволяет создавать и использовать стандартные MIDI-файлы с различным программным обеспечением MIDI. Джойстик может подключаться к этому же интерфейсу.

Программное обеспечение, сопровождающее Platinum 16, поставляется как для MS Windows, так и для MS-DOS. Windows-приложения могут быть представлены в двух вариантах. Первый вариант включает в себя набор программ и утилит. *Audio Mixer* — стереомикшер со ступенчатым регулированием уровня сигнала (шаг 1,5 дБ): входного — 32 уровня, выходного — 64. *Voyetra Audiostation* имеет интерфейс в стиле «музыкальный центр» с модулями для проигрывания аудиодисков, записи и воспроизведения Wave и MIDI-файлов. *SayIt!* позволяет добавить в приложения Windows OLE звуковые и речевые комментарии. *MIDI Orchestrator* предназначен для записи, воспроизведения, просмотра и редактирования MIDI-файлов. *WinDAT* — для записи, воспроизведения, просмотра и редактирования Wave-файлов.

Во втором варианте вместо *Voyetra Audiostation* в комплект поставки входит *MS Windows Sound System 2.0* с набором утилит, позволяющих регулировать уровень звука, вести запись и воспроизведение Wave и MIDI-файлов, проигрывать музыкальные компакт-диски.

Утилиты для MS-DOS включают программы для записи и воспроизведения звука, управляемые из командной строки, а также программу для тестирования звуковой платы *Quick Sound Test*.

В следующих номерах мы поближе познакомим вас с самыми интересными разработками фирмы «MultiWave Innovation», такими, как *Command 3D Sound Engine Premier* и видеоплата *MovieWave Studio*.

Эксклюзивным дистрибьютором *«MultiWave Innovation Pte. Ltd.»* в России является фирма *«Tronic International Ltd.»*, у которой вы можете получить дополнительную информацию о продуктах «MultiWave Innovation» или приобрести их.

Тел.: (095) 198-82-96. Факс: (095) 292-22-29.
E-mail: enir@ccic.icsti.msk.su.



Статья публикуется на коммерческой основе.

Название игры:	«Black Zone»
Фирма разработчик:	«Дока»
Требования к аппаратуре:	80286/VGA/3 Мб на HDD
Звук:	PC Speaker/Sound Blaster
Управление:	клавиатура

М. Литвинова

Ужасные тайны ЧЕРНОЙ ЗОНЫ



Наши постоянные читатели, вероятно, уже обратили внимание на рекламу зеленоградской фирмы «Дока», занимающейся разработкой компьютерных игр. Сегодня мы представляем вам новую игру, выпущенную этой фирмой. Если подавляющее большинство игр идет к нам «из-за бугра», то вполне понятно, почему сюжеты игр нашему народу по большей части все-таки чужды. Как ни говори, но трепетать от «готического романа» русский человек не будет. Как ему этот роман не рекламируй.

«Черная зона»— совсем другое дело. Вы ведь наверняка читали роман братьев Стругацких «Пикник на обочине»? И фильм «Сталкер» тоже не пропустили? Так что в общих чертах ситуацию себе представляете...

Хотя молодой читатель, возможно, классику научной фантастики еще не читал. И, между прочим, напрасно. Поскольку знание оной классики здорово помогает в понимании происходящих в игре процессов. Но, чтобы помочь лентяям, мы попробуем сказать пару слов о безобразиях, происходящих в Черной зоне, и об основных методах борьбы с ними.

История началась, судя по степени разрушения, несколько десятков лет назад. Какие-то космические бродяги уселись прямо в центре небольшого провинциального городка. И пустили всех жителей на фарш. Ну что поделаешь, борьба миров — дело тонкое! В память об этом деянии пришельцы выстроили в центре покоренного города некое сооружение, добраться до которого пока никому не удалось. Исходя из чего ученый мир и сделал логический вывод, что именно там и находятся ответы на все вопросы.

А что?! Вполне логично. Во всяком случае, туда можно отправлять всех оппонентов, которые утверждают обратное. И вот ваш герой, судя по всему, и идет проверить истинность заявлений корифеев ученого мира. Как и в «Пикнике», стрелять в зоне не в кого, но это и к лучшему. Для любителей «подумать» есть вполне достаточно игр, а вот тех, кто старается головой думать, а не ломать кирпичи, выстрелы будут только отвлекать от дела. Поэтому вам потребуется не только умение бегать и прыгать, как это было в столь любимом вами «Принце», но и некоторые познания в программировании.



Дело в том, что цивилизация пришельцев носила ярко выраженный техногенный характер, а потому роботов осталось видимо-невидимо. И все они программируемые. А перебраться через пропасти или взобраться на очередной этаж вы сможете, только задав соответствующую программу тому или иному транспортному средству.

Примечание для родителей. Если вы опасаетесь, что программирование роботов — дело слишком сложное и опасное для здоровья, то можете быть спокойны — любой пульт управления содержит всего семь кнопок. Встроенная демонстрашка наглядно покажет, как ими пользоваться, и особых проблем у вас не возникнет. Кроме того, как показала практика, вам потребуется продемонстрировать управление роботом только один раз. После этого вы лишний раз убедитесь, что детишки гораздо быстрее осваивают все технологические новинки.

Вообще-то говоря, это, конечно же, игра для программистов, я бы даже сказала, для поклонников UNIX. Потому что уже на самом первом уровне вам придется запрограммировать сразу двух роботов (организовать многозадачный режим) для того, чтобы пройти на следующий этаж. Дальше — больше. И имейте в виду, что вам придется тщательно спланировать движения роботов, чтобы суметь перепрыгнуть с одной платформы на другую.

По ходу дела вам будет попадаться всякая всячина, которую имеет смысл брать с собой. Что, собственно говоря, удлиняет вашу «линию жизни». Но наряду с приятными моментами есть в заброшенном городе и всякая дрянь. Некоторая, типа гравитационных потоков, относительно безвредная и просто переносит вас с одного места на другое. Но встречаются и откровенные ужасы. В отдельные коридоры лучше вообще не ходить — кто-то невидимый отъедает здоровье до полного уничтожения. В других вы сможете пройти, но за это придется расплатиться здоровьем, а идти при этом придется задом наперед. В одном из тех мест, где я успела побывать, потребуется вначале открыть дверь, а затем воспользоваться гравитационным потоком, который донесет вас до нее «по воздуху».

Подсказка. Дверь — над полицейским участком. Вход в поток — с веревочной лестницы. Жизненной силы съедает почти половину! В случае гибели вы таинственным образом возрождаетесь к жизни в каком-то подвале, что позволяет вам выбрать другой вариант действий. Что действует на психику куда благотворнее, чем реки крови.

Совет можно дать только один. Почаще сохраняйте текущее состояние игры. В отдельные критические моменты вы можете фиксировать каждый успешный прыжок с робота на робота. Помните, что зачастую восстановление игры осуществляется куда быстрее, чем повторное карабканье по лестницам, перемежающееся серией акробатических прыжков.

Познакомиться с «Black Zone» гораздо проще, чем кажется. Во-первых, часть тиража этого номера выходит с дискетой, на которой записана демонстрационная версия этой игры. То есть не то чтобы совсем демонстрационная, а вполне работоспособный первый уровень. А во-вторых, скоро появится версия этой игры на компакт-диске с крутым звуком и мультиками. Так что, готовьтесь!







«Русские идут!»
Предсмертный вопль господина Форрестолла, министра обороны США времен президента Эйзенхауэра

В. Водолазкий

Русские идут!

Название игры:	«US Navy Fighters: Air Combat Series»
Фирма-разработчик:	«Electronic Arts»
Управление:	клавиатура/«мышь»/джойстик
Объем на жестком диске:	от 5 до 16 Мб
Графика:	VGA 320×200, 640×480, 800×600, 1024×768
Звук:	PC Speaker/Adlib/Sound Blaster/Roland







И вновь на российский рынок выходит игра, которую можно охарактеризовать всего одним словом — потрясающе! Но следует сразу же отметить, что эта игра — для «настоящего компьютера». Конечно, вы сможете запустить ее и на 80486 SX, но с минимальным разрешением (320×200) и без синтезированной речи. Но разве это интересно, если на «пентюшечке» вы можете летать с разрешением 1024×768×256?! При этом вы увидите не только текстуру земной поверхности, облака и волны, но и потрясающую деталировку наземных и воздушных объектов, перед которой блекнет даже «Comanche».

В этом имитаторе вам предоставляется возможность попробовать свои силы в воздушном бою на нескольких типах самолетов — F–14, F/A–18, F–22, F–104, A–7 и даже на Су–33. Кстати, появление последнего объясняется довольно своеобразными представлениями авторов игры о внешней политике и роли Соединенных Штатов. На этом стоит остановиться подробнее. После того как вы отлетаете несколько десятков задач и освоите не только взлет, но и посадку, можно приступать к «кампании».

В основном принцип построения кампании позаимствован из сериала «Wing Commander» и реализован вполне прилично. В поставляемой версии кампания только одна, но и ее, пожалуй, достаточно, чтобы МИД России заявил ноту протеста. Вот краткое описание сюжета.

1997 год. В Черном море бродит авианосец «Эйзенхауэр». Понятно, с целью учений и защиты завоеваний демократии. На борту его околачивается один из украинских «казаков», который, несмотря на суворовское училище и службу в Советской Армии (судя по иконостасу орденов и значку СВУ на кителе), подстрекает штатников к активным действиям против «клятых москалей». При этом по сценарию Украина является союзником США и в то же время относится к категории нейтральных стран. Но дальше будет еще интереснее.



Борис Ельцин — личный друг президента Клинтона и, кроме того, друг всего американского народа. Поэтому, с точки зрения здравого смысла, учения надо было бы проводить совместно с Россией... Ну, да ладно! В это самое время реакционный Совет Народных Депутатов (вероятно, действуя из подполья) свергает демократическое правительство, и президенту приходится бежать. Первая остановка — аэропорт города Донецк. Но путь из Москвы оказывается совсем не простым. «Сталинские соколы» преследуют мирный авиалайнер Ил-96, который может только посылать в воздушное пространство вопли: «Хелпу, хелпу мне!» Подозревая о русском коварстве, ВМС США высылают истребитель, который должен эскортировать президентский авиалайнер до аэропорта и, в случае необходимости, расстрелять самолеты вчерашнего союзника.

И никому не приходит в голову, что авианосцу пройти через Босфор в мирное время ой как не просто! И если США пошли на этот шаг, то, по всей вероятности, хорошо представляли себе последствия. А раз знали заранее, то и руки, надо полагать приложили... Что и привело к развязыванию кровопролитной войны между некогда братскими славянскими республиками... Кстати, в последнее время в Черном море корабли ВМС США ошиваются постоянно не только в игре...

Вы зря полагаете, что это сгущение красок. Вот следующая задача. Реакционный парламент России объявляет Крым исконно русской территорией и приступает к его возвращению. Русский *«Spetznaz»* (что, страшно?) захватывает авиабазы и ряд судов Черноморского флота. После этого официальный Киев слезно просит американцев потопить захваченные Россией суда. Тем более, что система опознавания «свой-чужой» уже отличает корабли «нейтральной» Украины от российских. И, конечно же, добрый дядя Сэм не может отказать своим новым друзьям... А в это время в кубрике авианосца «Эйзенхауэр» украинский парень Саша ведет задушевные беседы с американскими друзьями.

Короче говоря, игра «US Navy Fighters» лишний раз показывает, что жизненные интересы США включают уже и территорию Украины, а Россия — просто банановая республика, с которой можно особо не церемониться.

Конечно обидно, что такие вопросы приходится поднимать в обзоре замечательной игрушки, но, увы, кампания реализована пока только одна. Хотя, как утверждает руководство к игре, она состоит из 45 миссий, так что крови на ваш век хватит!

Но не забывайте, чем кончил в свое время господин Форрестолл!



X—WING

«Lucas Art», 1992–93

Фирма «Lucas Art» продолжает выпускать игры на тему «звездных войн». «X-Wing» на CD блестяще развивает полюбившийся всем жанр. Борьба Империи и повстанцев вступает в новую стадию. В бой вливаются все новые и новые силы, военная мощь противостоящих сторон увеличивается, а, следовательно, нужны и новые пилоты для управления вновь появившимися летательными аппаратами типа



«X-Wing», «A-Wing», «Y-Wing» и «B-Wing». У вас есть шанс сделать карьеру — от простого пилота-кадета до генерала. Если вы раньше играли в «Rebel Assault», то просто продолжайте начатое дело и бейте имперских прихвостней. Но ваши враги стали более проворными, техническое оснащение корабля усовершенствовалось, а это привело к усложнению управления им, да и свободу действий в космосе вам увеличили, что не сильно облегчает жизнь. Но если опыт, полученный в «Rebel Assault», помножить на мастерство, приобретенное в «Wing Commander», то у вас не возникнет проблем с игрой «X-Wing». Если же у вас нет опыта или мастерства, приобрести их помогут вера в собственные силы и настойчивость в борьбе с Империей. Так что вперед — к победе добра над злом...



М. Лучинина

Кирандия вновь ждет своих героев!

Название игры:	«The Legend of Kyrandia, Part II»
Фирма-разработчик:	«Westwood Associates»
Управление:	«мышь»/клавиатура
Видео:	VGA 256 цветов
Звук:	Adlib/Sound Blaster
Объем на диске:	14 Мб



Скажите, какое чувство испытали бы вы, если, придя домой, вдруг обнаружили, что ваш любимый четвероногий друг — диван перед телевизором — вдруг исчез? А вслед за ним и сам телевизор растворился в воздухе без следа и последнего прости?

Ужас? Не бывает? Да посмотрите, что в Кирандии делается. Вот где ужас-то. То прадедушкин дуб даст дуба, то скала растает, как кусок рафинада в чае. Есть от чего за голову схватиться и совет созвать.

На совет были приглашены все: маги, волшебники, колдуны, ведьмы, даже шалопай Марко с его новым приятелем. Приятеля звали мистер Рука, потому что ничего у него больше нет — ни головы, ни ног, ни всего остального. Сидят волшебники, думают, руны древние с заклятьями перебирают, а воз и ныне там — в смысле неизвестно где.

И вот безголовый мистер всех обнадежил:

— Помните, у Гребенщикова: «Крепче держись за якорь, якорь не подведет»? Дельный совет! А чтобы нам было за что держаться, надо спуститься к центру Земли и якорный камень достать. С таким пустяковым заданием и Зина, простите, Занция справится. Ничего, что молодая да неопытная, зато шустрая.

— Ну вот, чуть что — так Зина! — вскочила Занция, но спорить со старшими не стала, пошла в командировку собираться — ступу почистить, метлу подтянуть... Заглянула домой, а там — как Мамай прошел. Все разбито и растоптано, одни черепки валяются. Вот тебе и полетела. Куда теперь? На паром к Брюсу, он подвезет поближе к Центру.

По дороге Занция всё, что можно собрать, сорвать, отломить, из дупла достать — в рюкзак собирает. Ну просто бомж на «охоте», да и только! Зачем ей всё это? А там видно будет, может и пригодится что. Видно, привычка у девушки такая, плюшкинская.

А у Брюса Занцию ждал облом. Этому пофигисту наплевать, что Кирандия исчезает. Даром везти ее не хочет. Принцип железный: вначале деньги, потом стулья. И не пытайтесь его уговаривать, завлекать и задабривать.

— Давай дзнги! Дзнги давай! — вот и весь разговор.

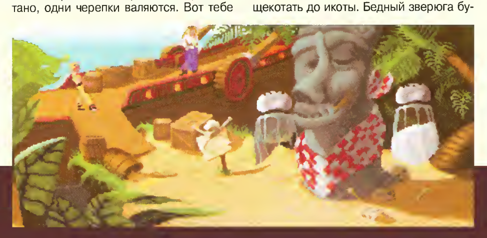
Где же взять золото? Обратимся за советом к Херб. Это самый симпатичный персонаж в игре. Сидит себе в избушке на болоте вся в бо-о-льшой задумчивости, вещи свои Занции за так отдает, про пиратский клад напомнила, даже мебелью поделилась. Ничего для любимой подруги не жалко.

Клад — это хорошо. Есть, оказывается, золото, просто взять надо! Только где же его искать? Может, у серных источников?

Путь туда лежит все больше по болотам. А они населены тварями жуткими и гадами ползучими. То глаза чьи-то засветятся, то крокодил дорогу загородит.

— Ха! Тоже мне, нашел пугливую! Сам напал, сам и спасайся.

Укротить крокодила можно по-разному. Первый способ — садистский. Представить себя кикиморой болотной и защекотать до икоты. Бедный зверюга бу-





дет долго плакать, а Занция, в соответствии со своим жлобским принципом, слезы в сосуд, а потом в походный котелок, который здесь же и отыскала.

Способ второй — чуть гуманнее. Нужно угостить крокодила луковицей. Съев ее, рептилия расчувствуется и наплачет ту же лужу, так необходимую для приготовления волшебного зелья.

И вот последняя преграда на пути к серным источникам — поляна с зыбучими песками и грозно торчащей рукой скелета посередине. Не вздумайте воспользоваться опытом игр типа «Викингов», где надо хорошо прыгать. Преодолеть зыбучие пески таким образом не удастся. Я уже пыталась. В результате — бесславная гибель Занции и необходимость начинать все сначала.

Ускоренным маршем по уже знакомой дороге вернувшись на ту же поляну, я предложила Занции заняться лесоповалом. Как ни странно, это «интеллигентное» занятие нашему хрупкому созданию оказалось вполне по силам. По поваленному дереву можно хоть и бочком, но вполне безопасно преодолеть не только зыбучие пески.

Проходя мимо торчащей руки скелета, Занция брезгливо морщится — фи, гадость какая! Гадость-то гадость, но ключик из руки прихватила — а вдруг он от квартиры, где деньги лежат.

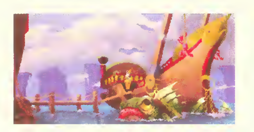
Ну вот, наконец, и источники. Зоркий глаз неугомонной Занции примечает серный камень, блестящий, как самоварное золото.

— Вполне сгодится для оплаты трудов несговорчивого Брюса, — решает наша смекалистая путешественница.

Это она, конечно, зря. Во-первых, обманывать — неэтично. А во-вторых, красавица, ты кого надуть решила? Этот эксперт болотный не первый день занимается вымогательством и прекрасно понимает: не все золото, что блестит.

Как ни отлынивай, а придется заниматься своим делом: колдовать надо. Все нужное для зелья есть. Итак:





— Абра, швабра, кадабра! — и зелье болотной змеи в котелке. Теперь его аккуратненько, чтоб не расплескать, Зина понесет в пещеры. Чувствует, как гениальный сыщик, что там, именно там припрятали пираты свои пиастры. И сторожа к нему приставили — уголовного вида крысу, которая всех отпугивает.

Вот на крысе зелье и испробуем. Налейте его в сосуд и поставьте перед крысой. Выползет разъяренная кобра и навсегда избавит ваши пещеры от грызунов. Эффективно, но уж больно прозаично.

Можно сделать иначе. Плесните колдовства в хрустальный мрак бокала, и пусть Занция выпьет божественный напиток. Эффект разорвавшейся бомбы в буквальном смысле сбивает крысу с ног. Занция меняется на глазах. Прическа встает дыбом, рожа — как у монстра. Зину в фильме ужасов без грима снимать можно, а крысу пусть увозит инфарктная бригада.

Путь в пещеры свободен, но как клад найдешь, если темень там — хоть глаз выколи? Придется возвращаться за огненными ягодами. Только при их свете можно увидеть, что в пещере покоится огромный череп. Сокровище должно быть за его зубами, но раскрыть их не под силу и толпе стоматологов. Однако в ответ на нежное прикосновение зубы начинают светиться, как музыкальные жуки на дереве в овраге.

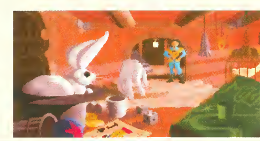
Ясно, что разгадка в жуках, но честно предупреждаю — это самое сложное место в игре. Можно целый день сидеть и тупо стучать по жукам, как по клавишам — за здорово живешь этот крылатый рояль «чижика-пыжика» не сыграет.

То, что жуки указывают на один и тот же огонек, понимаешь сразу. Нажав на эту «клавишу», узнаете, какой цвет следующий. Вся штука в том, чтобы, получив подсказку, повторять цветовую последовательность с самого начала, с первого жука. И тогда все они загорятся и сыграют вам победный марш. Вернувшись в пещеру, нажмите зубы в той же последовательности — черепок и откроется. А в нем, как и предполагалось, сундук.

Ключик ажурный Занция не потеряла? Руки не трясутся? Глаза зажмурила, чтобы от блеска алмазов не ослепнуть? Ну и зря — в Кирандии свои представления о сокровищах.

В сундуке оказались ломоть сыра и алхимический магнит. Магнит не только превращает свинец в золото. В затруднительных ситуациях стоит поднести его к персонажу, и среди словесной шелухи может появиться здравая мысль. Попробуйте, это часто срабатывает. Сыр — тоже удача. Предложите его рыбакам для наживки — рыбка и поймается. Правда, якорь, который можно превратить в золото, они и не подумают отдать.

Что же, пойдем за ними к причалу. И у старых сорняков увидим Марко. То ли он развлекается, то ли отцепиться сил не хватает. Можно его спасти, применив удобрения. Но стоит ли тратить время и портить окружающую среду? Висит себе розовенький, довольный, для продолжения игры пока ненужный. Приклейте мысленно ярлык: «Экологически чис-



тый продукт. Выращено без применения пестицидов и удобрений» — и ступайте по своим делам.

Не следует думать, что, превратив якорь в золото, вы обеспечили себе место на пароме. Потому что место зто сгорело вместе с паромом. И вместо Брюса вас встречает несчастный дракон. То ли Брюс с горя таким стал, то ли зтот дракон и Брюса вместе с паромом изничтожил.

Отчаиваться не стоит. Дракон согласен отвезти Занцию в Долину Туманов за небольшую услугу — угадайте с трех раз, какую. Угадали? Уверена, что нет. Придется отыскать письма, потерянные где-то зтим растеряхой. Собрать их не составляет труда, и быстрый перелет завершается мягкой посадкой... в стог сена. Все нажитое добро из рюкзака вывалилось. Нашлись только пустой сосуд и письмо для фермера Гринберри.

Можно начинать новый зтап игры. По тропинке — на ферму. Фермер, душка, такой же пузатый, как и Брюс. И характер точно такой же. Тем не менее проболтался, выдал два секрета: как сделать горчицу и как перехитрить стражников у ворот — бутерброды они, оказывается, любят.

Найти необходимое для бутербродного зелья — нет проблем. По соседству есть водопровод с мельницей. Освободите колесо, поверните вентиль и смелите пшеницу и редиску. Остается сыр. Наверняка этот деликатес лежит в погребе, иначе зачем фермеру так упорно отгонять Занцию оттуда.

С фермером справиться, оказывается, не так уж сложно. А помогает Занции пугало, которое она оживляет с помощью дикого, но симпатичного привидения. Горчичному королю стоило быть повежливее — не пришлось бы бегать по полям за чучелом с собственного огорода.

Проникнув в погреб, не теряйтесь и открывайте небольшой сырный заводик. Надеюсь, вы помните, что сыр делается



из молока, а необходимая овечка пасется на лужайке? Вместе со свежим сыром прихватите из погреба все, что плохо лежит.

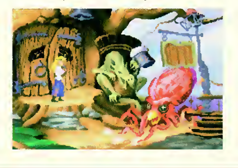
Теперь можно форсировать очередное препятствие — городскую стену. Положите бутерброд на видное место, и стражники-гурманы без зазрения совести покинут свой пост.

В городе, в таверне «У пьяного дракона», вас ожидает приятная неожиданность — вечер пиратской поэзии. Сохраните этот этап игры, и долгими зимними вечерами вы сможете наслаждаться нетленными строчками про Гаврилу.

Душа тает, но привычка — вторая натура. И здесь Занция не упустила возможности пополнить свой рюкзачок. На этот раз — пастилой, злем и золотыми зубными протезами пирата, увлеченного поэзией и дракой.

Однако до золота охотников много. На выходе из таверны вы обязательно столкнетесь с пучеглазым чучелом — местным наперсточником. Пройти мимо почти невозможно. Кажется, выиграть так просто! Сколько же мы с Занцией золотых зубов просадили! Как последние лохи на вокзальной площади! И самое обидное — без всякой пользы.

Поняв бесплодность попыток разбогатеть на халяву, Занция вспомнила, наконец, о своих обязанностях. Очередное зелье выводит жителей города из транса. Странное здание из рыбьих костей оказывается тюрьмой, где сидит спасшийся от сорняков Марко. Сплошные у него неприятности. Ему бы вспомнить



народную мудрость — если тебе на голову дважды в день падают кирпичи, поинтересуйся, не твой ли друг кидает их с крыши. А он безмятежно мчится искать своего приятеля — мистера Руку. Чувствую, ждет его третий кирпич.

Как девушка деловая, Занция штампует на мельнице монеты из золотых зубов и покупает билет на корабль с двигателем мощностью в две рыбьи силы.



Итак, «вояж-вояж»... Как приятно — солнце, чайки, волна под облака! Но некогда, некогда разнеживаться! Надо успеть подсунуть магнит под канат у штурвала. Так делать тоже нехорошо, но иначе на остров Вулканию не попадешь, а надо очень! Правда, Вулкания матросам совсем не нравится, и они пытаются утопить Занцию, как нашкодившую кошку.

Как бы то ни было, Занция на берегу Вулкании. Серо там, голо и уныло. Поэтому нечего глазки таращить на местных обманщиков — собирайте камни потяжелее и смело прыгайте в шахту с горячим воздухом!

Разбежалась посильней — и вниз. Эх, хорошо летит, душа поет: «Ветер в харю, а я шпарю!» Так и долетела. Вот он, центр Земли. Кто плохо знает географию — изучайте. Земля, оказывается, не на трех китах держится, а на трех динозаврах. С ними Зина, как опытный животновод, и будет возиться.

Первый похож на веселого, но слегка перекормленного щенка. Зина забыла обо всех делах и устроила с ним веселую игру. Граждане, напоминаем: шалости с динозаврами ведут к несчастным

случаям! Однако землетрясение, которое они вызвали, помогло достать один из компонентов Зелья медвежонка Тедди с потолка пещеры.

На втором — диком, как необъезженный мустанг, Зина решила прокатиться. Да, лихой ковбой, но без волшебства все равно не удержаться. Побыстрее сварите Зелье медвежонка Тедди — и по коням! Динозавр будет брыкаться и скакать по пещерам, но, к счастью, без особых жертв и разрушений.

В результате одного из заездов вы получите лоскут от красного платья Занции. Не вздумайте его выбросить, наверняка пригодится. Во-первых, его можно использовать как носовой платок. В пещерах бывает довольно сыро, а как скоро Занция выберется на свет Божий — зависит от вас. Если ничего не получа-



ется, вооружившись красным лоскутком как знаменем, можно пикетировать дверь в якорную пещеру с требованием «Пустите меня туда». Но если вы не хотите, чтобы Занция погибла от ОРЗ в бесплодных скитаниях по пещерам, сделайте из этой тряпочки мулету и превратите Занцию в тореадора. Твердолобый динозавробык легко прошибет дверь якорной пещеры — и вот она, заветная цель!

Лежит в пещере целая куча якорных камней — выбирай любой и спасай родную Кирандию. Но, видимо, пора полного и безграничного счастья еще не наступила. Весь кайф поломал внезапно появившийся Марко.

— Ошибочка вышла, — объясняет он победительнице. Не нужны нам эти камни ни для спасения, ни для украшения. А нужен сейчас хороший слесарь-ремонтник. Потому что поломались Колеса судьбы Кирандии, и катят ее, родимую, не в ту степь. Вот и ступай, Зина, на небеса, но не к ангелам в гости, а починкой заниматься.

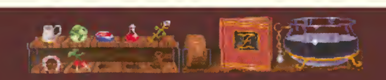
Сообщив это пренеприятнейшее известие, Марко сгинул без следа, как-то умудрившись пройти сквозь стену. А Занция, обалдев от такой новости, даже не представляет, как ей выбраться из подземного лабиринта. Смутно припоминает, что открыть что-то требуется. То ли портал, то ли портвейн. Но под рукой ни синих ягод, ни штопора.

Она, наивная, думала, что избавилась уже от этой головной боли, а тут новая беда. Но с ней бороться нет ни сил, ни желания. Все, надоело! Спасайте Кирандию сами, господа волшебники, а несчастная Зина пошла топиться. В тот единственный колодец с клокочущей лавой, который не заткнула еще камнем. Разбежалась и бултыхнулась, как пельмень в кастрюлю. Брызги полетели до потолка и выше, а с ними и наша Занция. Надо же, не зверь, не птица, а летит, голубица.

И куда же занесло нашу неугомонную на этот раз? На альпийскую лужайку. Именно такой пейзаж рисуют на рекламных плакатах, зазывающих отдохнуть на горных курортах Швейцарии. Но Зине красотами любоваться некогда, она здесь не на отдыхе.

С одной стороны поляны дорогу загораживают деревья-великаны, которые мечтают поплясать. А с другой стороны железный страж от прохода оттаскивает. И чего возле него околачиваться? Зелье Снеговика — отличное средство для отпугивания тупоголовых охранников.

Следующий эпизод игры — Занция на родео. По поляне кругами мотается неприлично голая нога, а два придурка на своих четырех ее одну отловить не могут. Укротить эту дикую кобылицу — дело





для Зинаиды плевое. Помните, «коня на скаку остановит» — так это с нее писали. Благодарные пижоны раскрыли Зине глаза на эти разгуливающие в бесконечности конечности, которые воспользовались беспечностью и ускользнули при казни куда подальше. Да, тщательней работать надо, ребята, тщательней.

С поляны Зина уходит не с пустыми руками, барабанчик прихватила классный, и — назад к деревьям. Устроила им дискотеку. Ломовой хит сезона — соло на ударных! Даже дубы балдеют от ритма! Расплясались, вековые, не остановишь. Только Зине не до плясок, вперед и вверх надо.

Туда ведет канатная дорога. За умеренную взятку Занция ею и воспользуется. Впервые за всю игру с комфортом путешествует. Каменный двигатель урчит тихонько, кресло удобное... Но в это время в соседнем кресле происходит что-то ужасное.

Из-за чего это вышло, я не знаю и вам врать не буду, но мистер Рука, этот гангстер недобитый, сбрасывает Марко с канатки. Эх, Ерема, сидел бы ты лучше дома, глядишь, и жив бы остался.

Вся в слезах и пузырях добирается путешественница до конечной станции. Снег вокруг, ледяное безмолвие. А Зине надо еще выше, к горным вершинам. Но без спецснаряжения она на альпиниста не тянет. Все нужное есть в хижине у двух охотников, но просить у них что-нибудь — только на грубость нарываться.

Вот что мне в этой игре непонятно: почему там, у них, если мужик — то или жлоб, или нахал? И эти тоже не исклю-

СУДЬБА – ИНДЕЙКА!
КУДА ПОВЕРНЕШЬ КОЛЕСО –
ТУДА И ВЫВЕЗЕТ...





чение. Ну и нечего с ними сюсюкать, напугать посильнее — сами все отдадут. Пугать их Зинаида решила собственным страшным обликом: размазала по голове Зелье отвратительного Снеговика.

Ох, Зина, лучше бы ты валенки надела или противогаз напялила. Потому что доигралась ты, девонька, донаряжалась, довыпендривалась. И оказалась под стать местному чудищу — Снежному человеку. Он глаз на красотку положил, в охапку сгреб и уволок в свою пещеру. Стоит и в любви до гроба клянется, а Зина только морщится: — Ах, запах!

Ну и что, что запах? Приготовь новое зелье с липосистемой, и запах уйдет. А вонь, как и Снежный человек, останется. Поэтому Зина не мудрит и варит старое испытанное Зелье отвратительного Снеговика. То есть хочет второй раз наступить на одни и те же грабли, но чтоб по лбу трахнуло не ее, а тех мужиков, что вначале над ней поиздевались, а теперь пришли сюда поохотиться. Вылить на них готовое зелье, и — «гудбай, мой мальчик, гудбай, мой миленький! Твоя девчонка уезжает навсегда...»

А Зину тропиночка завела так далеко, ну просто дальше некуда. Стоит там домик небольшой, снаружи вполне приличный. Но внутри... Злоумышленник поработал на совесть, и внутри это больше всего похоже на курятник, в который попал фугасный снаряд. А ведь когда-то это было знаменитой Машиной радуг. Но не спешите снимать с нее пустые сосуды и бежать в ближайший пункт приема стеклотары. Сосуды сообразительная Зина заполнит всеми зельями, которые варила в игре, и машина зачирикает. Радуга протянется прямо от крыши до Колес Судьбы. Правильной дорогой идете, товарищи!

А кто это по той же дороге разгуливает? Да это всем поднадоевший мистер Рука!

Странно, но почему-то кажется, что он не рад Занции. И вместо приветствия хрястнул так, что та с радуги слетела. Хорошо еще, что ухватиться за что-то под радугой успела, наверное, за сучок или гвоздик какой-нибудь. А как только злодей ушел, так она и выкарабкалась.

— Ну, Рука, погоди! Хвост за хвост, глаз за глаз!

Ах, ты, маленькая пакость! Еще одну гадость сотворил, дверь в Храм Судьбы забаррикадировал. Врешь, нас таким не остановишь.

И вот, наконец, Колеса. К счастью, однорукий вредитель всего лишь пару мелких деталей успел испортить. Заменить их, и всё.





Склад запчастей вида довольно странного. Три двери, а над ними три физиономии малоприятные. Зина говорит, что они ее знакомых Курли, Лари и Мое напоминают. Ну что сказать, милая, разборчивее в знакомствах надо быть. А они на голове блюдечки с каемочкой держат, и в каждом монетки лежат. На паперти они побирались, что ли?

И вот всю эту мелочь надо скинуть вначале на голову одному из них — откроется первая дверь. Потом пожалеть другого и вернуть мелочишку ему. Но занятие это, драгоценные вы мои, для чугунного седалища. Посидите, помучайтесь. В конце концов монетки разложите, всё, что нужно, достанете, и скорей Колеса чинить. Пусть вертятся, кругленькие.

Но вертеться, оказывается, придется самой, да еще как!

У Колес садист Рука мутузит связанного Марко. Ну что ж, драка так драка!

— Кия! — и точным ударом Занция отправляет врага под острые зубцы Колес. Ура! Побежденный превращается в фарш, Кирандия спасена!

А Марко, освободившись от веревок, нежно шепчет: «Любимая», — и предлагает два волшебных парашюта. Ничего не ответила Занция, только про себя подумала: «Ну что ж, мужик хоть и пень, а все дает тень».

А спустились они, я думаю, удачно. И жили долго и счастливо, но об этом, может быть, будет рассказано в следующей версии игры. А если нет — мы найдем другие интересные игры, попыхтим у своих мониторов и обязательно расскажем вам, во что стоит играть.

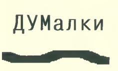
Целую вас, мои дорогие.

Ваша горячо любимая тетушка

Агата Гомеровна Небылицына









Д. Солдатенков

ДЕСАНТ



Недавно плеяда лабиринтных игр мнимой реальности, прадедушкой которых является «Wolf-3D», пополнилась еще одним ярким представителем — игрой «Descent» («Десант»), разработанной фирмой «Parallax Software» и распространяемой компанией «Interplay». В последнее время наметилась тенденция к тому, что игры становятся очень продвинутыми в технологическом плане, но при этом остаются бедными сюжетно. На мой взгляд, «Descent» не является исключением.

В этой игре впервые осуществлен переход от псевдодвухмерного лабиринта к полноценному трехмерному, так что управление героем скорее напоминает управление во флайт-симуляторе. Разработчики фирмы «id Software» уже успели приучить любителей лабиринтных игр к своему стандарту управления, поэтому справиться с летательным аппаратом в «Descent» довольно трудно. Но можно успокоить себя мыслью, что мы наконец-то обрели такие желанные 6 степеней свободы вместо 3 в прежних играх. Прежде чем начать игру, необходимо хорошо продумать, каким образом переопределить клавиши управления.

Итак, вы попадаете в пространственный лабиринт, состоящий из стенок произвольного наклона. Коридоры могут расходиться как в стороны, так и вверх или вниз. Постепенно становится ясно, что все направления совершенно равноправны и, положив корабль на бок, вы превращаете стену в пол



и можете спокойно продолжать игру в этом положении.

Стены представляют из себя многоугольники с натянутыми на них рисунками и выглядят примерно так же, как и в игре «DOOM». Отрабатывается пространственное затенение и, кроме того, честно рассчитывается засветка стен от источников света, находящихся в помещении. Очень эффектно смотрится пролет по темному коридору осветительной ракеты — стены увеличивают освещенность своих участков при приближении ракеты, а затем снова погружаются во тьму.

Оппоненты выполнены из многоугольников, выводимых по той же технологии, что и стенки, и смотрятся, на мой взгляд, весьма убого. Взрывы и подарки — спрайты.

Скорость генерации лабиринта очень высока — вполне хватает 486 DX/33 для игры во весь экран,









если же хочется ускорить игру, то можно уменьшить окно.

Игра имеет превосходное звуковое сопровождение. Чистейшие 16-битовые звуковые эффекты и алгоритмы создания трехмерного звука создают полный эффект присутствия. Для того чтобы почувствовать трехмерность звука, я рекомендую играть в наушниках. Если найти какой-нибудь звучащий объект, например, вентилятор, закрыть глаза и начать вращаться вокруг своей оси, то можно ясно определить, где находится объект — сзади или спереди. Очень эффективно используются эхо и временные задержки.

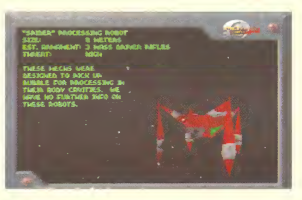
Музыка в игре стереофоническая синтезаторная, но ударные инструменты можно по своему желанию сделать семплерными, то есть исполняемыми при помощи звуковых эффектов — оцифровок.

И, наконец, вершина современной технологии мнимой реальности — игра поддерживает шлем VFX, который позволяет получить стереоизображение, стереозвук и может отслеживать поворот головы при помощи гиростабилизированного механизма.

Предусмотрена совместная игра в сети, по модему и нуль-модему.

Теперь немного о сюжете. В этой игре не ставится целью уничтожить все, что шевелится. На каждом уровне надо освободить из заключения своих товарищей и затем, разрушив реактор, быстро покинуть обреченную на взрыв станцию. Дверь тюрьмы и реактор уничтожаются при помощи любого вида оружия, но прежде,

чем начать ломать реактор, необходимо найти аварийный выход и выучить дорогу к нему, что в трехмерном лабиринте сделать не так-то просто.



Двери открываются автоматически при подлете к ним. Для открытия некоторых дверей нужно найти ключи соответствующего цвета. Карта лабиринта представляется в виде трехмерной каркасной модели, которую можно вращать во всех плоскостях.

Продвигаясь по лабиринту, как обычно, надо собрать как можно больше полезных вещей. Они здесь такие же, как в игре «DOOM»: здоровье, броня, патроны, новое оружие и ключи. Некоторые призы остаются на месте уничтоженных противников.

Враги ведут себя довольно разумно. Они могут прятаться за выступами стен, уклоняться от ракет и нападать внезапно из засады. Робот-паук, стреляющий самонаводящимися ракетами, вообще не показывается из-за укрытия и в борьбе с ним надо быть особенно решительным.

В темных закоулках лабиринта иногда встречаются самолеты-невидимки. Это едва заметные тени, которые тем не менее вооружены мощными лазерами. При встрече с невидимкой лучше не жалеть патронов и стрелять по всему, что показалось странным.

Много здоровья можно потерять даже в местах, где нет противников, например, попав в расплавленную лаву или выпустив ракету в ближайшую стену, или просто зацепившись за угол на большой скорости.

Любой фрагмент игры можно записать в демо-файл, чтобы затем прокручивать его как демонстрашку. Это делается нажатием клавиши F5.

Удачного Вам полета!



Еретик

«Raven Software», 1994



Создается впечатление, что игра «DOOM» перевернула весь мир. Появление «думообразных» игр сравнимо разве что с появлением млекопитающих в эпоху динозавров. Мало-помалу они начинают вытеснять более старых жильцов, захватывая умы, пальцы и джойстики аркадофэнов.

«Heretic» («Еретик») является полноправным представителем «думалок». Управление игрой почти полностью аналогично «DOOM», однако добавлена возможность летать и использовать подбираемые предметы. Действие игры разворачивается в Проклятом Городе (City of the Damned, The Dome of the d'sparil, Hell's Maw), населенном летающими демонами, ужасными приведениями в кирасах, бродячими кулачными бойцами и всякой другой нечистью. Вам требуется уничтожить как можно больше врагов, найти все секреты и перейти на следующий этап. В защите от врагов используются шест, энергетические перчатки, эфирный арбалет, мушкет, коготь дракона и тому подобные штучки. Все виды оружия (кроме палки, конечно) используют энергетические заряды. Но со сверхъестественными существами, как известно, борются не только обычным оружием, но и разными там колдовскими прибамбасами. Поэтому в вашу задачу будет входить сбор разнообразных предметов. Среди них можно встретить книгу, удваивающую скорострельность оружия; песочные часы, взрывающиеся с умопомрачительной силой; крылышки, с помощью которых вы можете подняться над грешной землей; бутылочки с живой водой, добавляющие жизненных сил; перстень, который защищает от ближнего разрыва бомб-часов; факел, освещающий все вокруг; яйцо, беспредельно увеличивающее мощь любого оружия (правда, всего на один выстрел), а также многие другие замысловатые вещицы.



Что ж, теперь героям, спасавшим базы на Марсе и освободившим Землю от вторжения инопланетян, снова придется вспомнить былое. Правда, злобный враг сильно изменил свое обличье, да и время действия несколько другое, но, думается, вам будет по силам уничтожить детей Ада и восстановить мир и покой.

Drug Wars

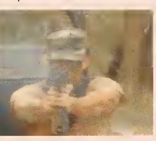


«American Laser Games», 1994

Те, кто уже знаком с играми под кодовыми названиями «Мак-Кряк Раз-Два», «Женя Рок», «Крим Патруль» и другими, могут представить, насколько просто и одновременно сложно описывать хиты от «American Laser Games». Просто потому, что не надо особо напрягаться для описания незамысловатого сюжета, требующего минимума мыслительных способностей. Сложность же в том, что пресловутый сюжет заключен в красивую оболочку, о которой в двух словах не скажешь.

На сей раз любителей крутых разборок опять порадовали полицейским вестерном. Если вам нравиться смотреть, как Шварценеггер или Ван Дамм, восстанавливая справедливость, оставляют на своем пути реки крови, то знайте — удовольствие от «Drug Wars» будет многократно больше. Качество изображения и звука, как и в других фильмах (простите, играх) фирмы «ALG», вплотную приближается к экранному, и вы уже сейчас можете почувствовать себя супергероем, расправляющимся с кучей бандитов.

«Drug Wars» сделана как продолжение недавней популярной игры «Crime Patrol», только теперь вам предстоит избавить людей от засилья наркомафии. Ваша борьба начинается в маленьком городке в графстве Сиера, типичном для «одноэтажной» Америки. Именно здесь вы впервые встретитесь с вооруженными до зубов, одуревшими от «травки» и собственной наглости бандитами. Эта публика захватывает заложников, использует местные бары для продажи «дряни» и вообще живет по принципу «закон, что дышло — куда повернул, туда и вышло». Они ни в грош не ценят чужую жизнь, бездумно паля направо и налево. Тут-то и появляетесь вы.



Дальнейший ход событий зависит от реакции, внимательности и крепости нервов, так как вместе с бандитами на вашем пути встретится не один перепуганный обыватель или, того хуже, заложник, стрельба по которым не приносит лавров. Разобравшись с местной шпаной, вы продолжите свое благородное дело в столице преступного мира Америки — Чикаго. Здесь вам предстоит встретиться уже не с мелкими сошками, а с «солидными» мужиками. Сопротивление вам будут оказывать не только они, но и террористы, захватывающие ни в чем не повинных мирных обывателей.

В случае успеха на этом поприще вас переведут в службу по борьбе с наркотиками, где отряд под вашим руководством сможет испортить отдых главарям наркомафии, присоединившись к ним на пляжах Майами и, возможно, даже прорвавшись на яхту, где собираются почти все «шишки».

Если вам удастся попортить кровь жуликам и сорвать их злостные планы, то вам предстоит пройти в обратном направлении тропу кокаиновых картелей, отправившись в Южную Америку на самые большие в мире маковые плантации. А лучшей наградой будет возможность в конце всех приключений лично разобраться с интеллектуальным центром мировой преступной сети, приносящей горе миллионам людей и делающей на этом миллиардные барыши, убив главаря бандитов и уничтожив их базу в джунглях. Если не вы, то кто же?!





LION KING

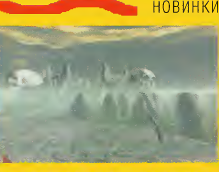
Disney's Animated Story Book

«Disney Saftware/Media Station», 1994

Сюжет этого мультфильма, получившего громадную популярность в США и наконец-то проникшего на наш видеорынок, заставил потрудиться не только художников Диснея, но и программистов фирмы его имени. Чувствуя пик популярности своей новой мульт-феерии, диснеевцы создали мультимедийную версию. Игра предназначена для детей 5–12 лет и той категории взрослых, которая любит фильмы и героев Диснея. Аудиодорожки на английском языке почти полностью приближают игру к экранной версии. Оформление напоминает известную серию фирмы «BroderBund» «Living Books». Это действительно «живая книга», разворачивающая перед вами фантастический мир Африки, где нет плохих людей и живут разумные звери.

Юный лев Симба, потерявший в результате несчастного случая своего отца, считая себя виновным в его смерти, уходит от своего племени, оставив трон Царя Зверей своему дяде Шраму — властолюбивому негодяю. Ваша задача — точно следуя сюжетной линии, помочь Симбе вернуться в родные края и, собрав своих соратников, победить в честной борьбе за власть Шрама и его прислужников-гиен. В этом вам помогут приобретенные Симбой во время скитаний друзья — Тимон и Клык, а также верная подруга безмятежного детства — Нала.

Как сказано в девизе игры: «Lion King» — это история, которая ждет, чтобы вы сделали ее окончание счастливой.



DRAGON LORE

The Legend begins

«Cryo Interactive Entertainment/MindScape», 1994

Хотите увидеть, что получится, если скрестить квест, RPG и что-нибудь типа «Седьмого Гостя». Тогда вам просто необходимо поиграть в «Dragon Lore». События игры происходят в затерянной во времени хайборийской эре. Ваш герой, Вернер фон Валленрод — сын убиенного посланцами Тьмы доброго короля Акселя. Аксель, предводитель суровых шотландских кланов, был одним из двенадцати Повелителей Драконов. И Вернер должен отомстить за смерть отца (правда, не сразу — сначала придется немного побыть фермером).

Игра предлагает на выбор два пути: путь Силы и путь Магии. В зависимости от выбора будет разворачиваться сюжет. Вернеру предстоит изучить древнюю книгу заклинаний и привлечь на свою сторону шесть из оставшихся одиннадцати Повелителей Драконов. Только они могут сделать его Двенадцатым, хотя это звание и принадлежит Валленродам по праву рождения. Победить всех приспешников Хаоса — демонов, духов тьмы, орков и прочую нечисть — будет нелегко, но, как говорится, на то он и квест. В конце пути вас ждет ужасный Хааген фон Дьяконов, лорд Хаоса и сил Тьмы — убийца Акселя. Только не очень пугайтесь, когда его увидите.

Звук и музыка сделаны превосходно, к тому же игра снабжена впечатляющей заставкой в стиле утопических картин Б. Валежо. Журнал «PC Power» признал «Dragon Lore» лучшей приключенческой игрой 1994 года.



DARK FORCES

«Lucas Arts/Lucas Film Games», 1995

С появлением игры «DOOM» каждая уважающая себя фирма сочла своим долгом сделать что-нибудь подобное. Даже ветеран игровой индустрии фирма «Lucas Arts» не осталась в стороне и сотворила «Силы Тьмы». Игра сделана по образу и подобию известного фильма «Звездные войны». Даже после появления «X-Wing», «Tie Fighter» и «Rebel Assault» программисты не могут оставить в покое этот популярный сюжет.

«DOOM» — это добротная кровавая аркада, смысл которой сводится к непрерывному уничтожению врагов. Все это очень здорово, но однообразно. В «Силах Тьмы» наконец-то появляется «то, ради чего» — в каждой миссии есть цель: захватить планы Звезды Смерти, уничтожить новое оружие Империи — солдат-киборгов и так далее... В конце миссий в качестве награды вам покажут прекрасные мультипликационные вставки.

Ваши враги — простые солдаты, штурмовики-киборги, имперские офицеры и прочие «плохие». Они не так многочисленны и агрессивны, как в том же «DOOM», но убойная мощь их оружия полностью компенсирует этот недостаток. Полюбившиеся брызги крови вам заменят дымящиеся обломки скафандров. Любители BFG будут рады большому количеству лучевого и плазменного оружия — целых десять (!) разновидностей. Возможности управления заметно расширены. Можно поднимать и опускать голову, ползать, прыгать и корректировать направление стрельбы. Технократический дизайн графики в совокупности с отличным звуком держат вас в атмосфере «звездных войн» на протяжении всей игры.



BIOFORGE

«Origin Systems», 1994

Вот и отправляйся после такого в космические путешествия! Один мирный космоплан, пока астронавты находятся в анабиозе, подвергается атаке инопланетных существ. Эти ужасные монстры, хобби которых — кровавые эксперименты над людьми, подвергают психологической обработке корабельного врача, и он оперирует космонавтов, имплантируя в них механические части и электронику.

Вы, помощник капитана, проснувшись, обнаружили, что стали киборгом. Конечно, у робота много преимуществ — он видит в темноте, восстанавливает энергию путем подключения к розетке (не воспринимайте это буквально), знает приемы рукопашного боя космических десантников, но... вы пленник и заперты на опустевшем космоплане в недрах неизвестной планеты, которую охраняет сотня роботов-убийц.

Интерфейс игры сделан настолько реально, что утверждение программистов фирмы о том, что «BioForge» — это интерактивный фантастический фильм, выглядит достаточно правдоподобно. В общем и целом эта игра — стопроцентный квест. Все события происходят в реальном масштабе времени, поэтому особенно долго раздумывать тоже не приходится. А цель игры довольно банальна — перебить всех охранников, спасти оставшихся в живых и выбраться на поверхность планеты, где, кстати, вас тоже ждут неприятные сюрпризы.

Игры предоставлены Центром высоких технологий «Light Day».
Тел. (095) 269–09–65

К. Глюк

Всё больше пиратов, хороших и разных!



Сколько пива — столько песен...
Старая пиратская мудрость



Разрази меня гром, если я по-прежнему борозжу российские просторы в гордом одиночестве! Оказалось достаточно пройтись по московским магазинам, чтобы обнаружить присутствие столь «милых» мне «работников «пера» и топора». Верной дорогой идете, товарищи! И в гробу вы видали всякие моральные сентенции. Да и лопухи доверчивые, пардон, уважаемые покупатели, тоже должны быть довольны. В самом деле, где еще вы сможете приобрести «Microsoft Office» за двадцать зеленых «шуршалок», как не у братьев-пиратов. Билл Гейтс, как говорят, рвет от зависти волосы где только может, а справиться с басурманством... Щщас!

Ну есть, есть, конечно, и отдельные недостатки. Придется, пожалуй, слегка пожурить лентяев. В этот раз я ограничусь всего четырьмя дешевками (без кавычек, потому как цена и в самом деле не слишком высока) из числа тех, что попали мне в руки. А ежели вас, читатели, заинтересует и карта, где можно откопать сии «сокровища», то в дальнейшем я ею с вами поделюсь.

Microsoft Office

Я попробовал, и... Всё, как и обещано. Никаких проблем при установке! Полностью работоспособный комплект я установил минут за десять. Ну, почти работоспособный. Потому что при попытке вызова Control Panel начал получать милое предупреждение «Общая ошибка защиты». Точно так же начал реагировать и «Delphi», которым я порой балуюсь, при попытке закрытия (!) редактора иконок. И это уже свинство! Так что, брачок-с-с-с!

Пришлось приглядеться поближе...

Коробка. (Далее в этом разделе я буду рассказывать о признаках «дешевки», определяемых без вскрытия упаковки, как говорят «в органах», лептическим методом, который поэтому и получил название «органолептического». — К.Г.) Вообще-то говоря, пираты считают богатеньких буратин круглыми дураками, которые почему-то никак не въедут в суровую правду жизни (см. эпиграф). А посему можно и не церемониться. Куды вы, милые, денетесь! А раз так, то этикетку, мутную и выцветшую, вытащат с помойки, да и бумагу возьмут попроще. Правда, при этом этикетка на лицевой стороне диска оказывается несколько коротковатой, а на обратной стороне пришлось бумагу немного помять, иначе не входила, но это не страшно. Пока вы будете на это смотреть, то и не заметите, что резали этикетки не на станках, а ножницами, а поэтому линия разреза получилась чуток кривоватой.

Диск. (А это описание «особенностей» самого компакт-диска, которые позволяют обнаружить брак. — **опять мое примечание.**) Как свидетельствует статистика, при изготовлении CD—ROM процент брака при серийном производстве составляет от 20 до 30 процентов. И это правильно! Потому

что ошибка в одном-единственном байте может привести к полной неработоспособности программы.

Но так рассуждать может только совсем глупый, необразованный буржуй. Которому, еще чего доброго, взбредет в голову организовать тестирование выпускаемой продукции. Вот пусть и ломят тогда свои дурацкие цены. А вот пираты решили пойти другим путем. Ведь вполне вероятно, что сбойная область придется и на менее важные участки, например, звуковые файлы. Почему бы нет, Леня? Посему берется чистый диск, «прожигается», сверху наштамповывается «лейбак» — и в магазин. Одна беда — краска плохо держится.

Но дело не в краске, а в той наглости, с которой всё это делается. Лично мне, капитану Глюку, непонятно, почему слово «Edition» пишется с двумя буквами «t». А слово «Office» в логотипе в нижней части диска вообще начинается с буквы «Q». И за каким лешим, да простят меня обитатели джунглей, на диск посажена метка «Compact Disc Digital Audio», если на этом же диске уже есть иконка «Microsoft Windows Compatible»? Ведь никаких звуковых дорожек (песенок) на этом диске и быть-то не должно!

Microsoft Encarta'95

Я попробовал и...

Вначале, конечно же, удивила оперативность «нелегалов», умудрившихся выпустить диск уже в первом квартале 1995 года. И этот продукт поначалу вел себя довольно прилично. Я уж, грешным делом, задумался о благородстве пиратского ремесла, о робингудстве и прочем бандитизме. Начал, можно сказать, подумывать о приобретении столь замечательного продукта, каковым сама энциклопедия, в общем-то, и является.

Очевидно, что просмотреть все 26,000 тем, которые охватывает этот пакет, я не мог, а потому решил предоставить дело случаю — и запустил встроенную игру «Mind Maze», которая задает вопросы по содержимому диска. И вот в самый интересный момент, когда я (Глюк), её (машину)... Она взяла и повисла! Комбинация из трех пальцев, введенная с клавиатуры, мистическим образом отразилась в черноте экрана, застрявшего на начальном тестировании. Нажатие клавиши *«any key»* (она же «Reset») никаких существенных изменений не дало, и только ***«ANY KEY»*** (он же выключатель питания) позволил восстановить работоспособность компьютера.

Пришлось приглядеться поближе...

Коробка. Да, глядеть надо было сразу. Этикетка на лицевой стороне коробки, как и в прошлом случае, маловата, и сквозь нее вы можете разглядеть диск. Во-вторых, бумага явно «не того» качества, а поэтому она мнется. А краска с нее на сгибах обламывается. Само типографское качество изготовления также не впечатляет — буквы размываются, тонкие линии не прорисованы — ну прямо рубль ручной работы!

Диск. Начнем, как говаривал мистер Дрейк, «ab ovo», то бишь с курицы. Первая строка в верхней части диска — «Microsoft». Именно так, «Microsoft» — и точка. А дальше — вообще чудеса.

«The Compleye Interactive Multimedin Encyclopedia» (я специально выделил особые приметы). А дальше — сообщение о совместимости с Windows, но без логотипа, и расплывчатые (в прямом смысле) сообщения об авторских правах «Microsoft». И, наконец, таинственное обозначение серии диска 196—052—013, которое свидетельствует о масштабах деятельности «хунхузов»!

Но пока речь шла только о фирме «Microsoft», которой приходится страдать за свою популярность. А мы теперь взглянем на столь любимые всем нам игры, которые тоже становятся жертвами жуликов.



Myst

Я попробовал и...

Эта игра фирмы «Broderbund» (выпустившей знаменитые «Prince of Persia» и «Prince of Persia II») разработана специально для CD—ROM и работает под управлением Windows. А поэтому я рассчитывал найти на диске что-нибудь типа «setup.exe» или «install.exe». Не тут-то было! Ни одной программы установки или вообще исполняемой программы, относящейся к «Myst», вы на этом диске не найдете! Зато четверть диска забита «шароварным» хламом, таким, например, как «Тараканы повсюду!» или «Интерактивный предсказатель судьбы для Windows». Короче говоря, запустить саму игру мне так и не удалось. Впрочем, можете попробовать сами, возможно, вам повезет больше. Как мне сообщили по секрету, для этого есть специальный «пассворд». Дерзайте, халявщики!

Пришлось приглядеться поближе...

Коробка. Да, глядеть-то надо было раньше! Низкое качество печати этикеток как-то уже не бросается в глаза. Просто привыкли. Но всему же должны быть пределы! На торце диска вместо нормальных букв — какие то пляшущие человечки. В действительности же это зеркальное отображение следующей записи: MYST CD—ROM.AD.503.

Но даже не это самое смешное. Перевернув диск, вы обнаружите, что макет задней страницы этикетки «слеплен» из оригинальной коробки. Но, что печально, у ***художника*** была проблема с ножницами. Так что зря злые языки болтают о сказочных сокровищах, зарытых пиратами. Хотя, может, потому и ножниц нет, что все зарыл? Но не будем слишком строги. Вам достаточно обратить внимание на небольшую приписочку в левом нижнем углу: *On Disc Bonus Full Hints and Walk Through*.

Я думаю, понятно, что никаких «бонусов», «хинтов» и «волкеров» на этом диске нет. Но дело в том, что эти слова набраны популярной гарнитурой «*Jikharev*», кириллической, между прочим. Так что это не Малая Арнаутская в Шанхае, это наш, родной, самодел!

Диск. А что, ничего! Обычный диск без лишних надписей. Разве что по кругу — «MYST», — да номер диска. Родным таким, красным суриком. Мы на флоте им всегда ржавчину замазываем. Одна беда — эта нитрокраска почему-то шелушится и, вполне возможно, оседает где-то в недрах вашего привода CD—ROM. Ну и леший с ним. Новый купите!



Super CD Games: 4 in 1

Я попробовал и...

Диск, конечно, выглядел многообещающе. Четыре крутых игрушки — «Crime Patrol», «Armored Fist», «DOOM II» и «Strike Commander». И на одном диске. Щас мы постреляем... Щас... Щщас! В результате выяснилось, что «Crime Patrol» «записался» не полностью, а потому виснет. Кроме того, с некоторыми «мышами» просто не отрабатывается нажатие правой кнопки (перезарядка). «Armored Fist» фирмы «Novalogic» просто не грузится, правда, сама «Novalogic» тут, пожалуй, не при чем. «DOOM II», вопреки заявлениям о CD-версии, запускается только после переноса на винчестер, но и в этом случае даже «родной» бластер молчит как рыба. Работает только «Desert Strike», но и здесь мы сталкиваемся с двумя «гримасами империализма» — во-первых, это старая игрушка с посредственной графикой, а во-вторых, она не рассчитана на то, что в памяти находится драйвер CD-ROM. Not enough memory — понимаешь! Так что, увы, никакого тебе удовольствия...

Пришлось приглядеться поближе...

Коробка. Без особых примет. На этикетку скопированы четыре иллюстрации к каждой из игр. Цветопередача исключительно низкого качества. Вы увидите, что это барахло, с первого же взгляда. Я еще раз напомню, что меня весьма волнуют ***моральные*** аспекты проблемы сверхприбылей производителей игр, и когда дурят внаглую — это вообще безобразие!

Диск. То же самое. Обычный диск, разрисованный нитрокраской. Которая, между прочим, протекала, в результате чего некоторые буквы размазались. Впрочем, это не беда. Игры-то все равно не запускаются! И, поскольку диск существует только в «пиратском» издании, можете особо не приглядываться.

Вот так, родные мои буратинчики! Ежели хотите прикупить игрушек подешевле, глядите в оба. А то ведь и жаловаться-то будет некому. Что, вы не знаете, что «Encarta» стоит под сотню баксов? И что за двадцатку вам предложат либо пародию на нее, либо ворованную. Знаете, милые, знаете... Так что не надо качать права, ибо скупка краденого, сами понимаете...

Впрочем, проблемы читателя мне понятны, разрази их гром (проблемы, в смысле). Желания, как всегда, не соответствуют потребностям, тьфу ты, возможностям. А посему, дабы не вводить вас в лишний расход, я постараюсь открыть в нашем журнале постоянно действующую доску почета, дабы вы могли ***со знанием дела*** выбрасывать деньги на ветер, не получая при этом никакого удовольствия. Вот так!



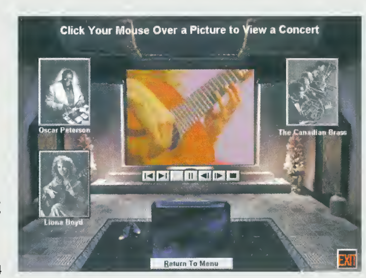
ОТЧЕТ достойных представителей

Итак, вы только что познакомились с некоторыми наблюдениями нашего благородного капитана и наверняка горите благородным негодованием и непреодолимым желанием покарать злодеев. Мы вполне разделяем эти высокие чувства... И не только мы. Многие фирмы, поставляющие и продающие программное обеспечение на CD-ROM, тоже весьма обеспокоены проникновением к нам пиратских поделок из ближнего и дальнего зарубежья.

Естественно, процесс становления цивилизованного рынка требует времени, но, если пустить его на самотек, то он может затянуться до бесконечности. Первыми осознав это, Российское Электротехническое Общество и фирма «Лампорт» совместными усилиями организовали встречу, посвященную проблеме CD-пиратства. 22 февраля представители фирм «Азия», «Белый Ветер», «Весть», «ИВК», «CompuLink», «SoftClub», «Soft Line», «ТайТроник» , «UniWare» и некоторых других собрались в Международном центре научной и технической информации. Подобное мероприятие не могло не привлечь внимания и компьютерной прессы. На встрече присутствовали журналисты из газет «Весь Компьютерный Мир», «КомпьюТерра», «Московские компьютерные новости», «Софт Маркет», журналов «КомпьютерПресс», «Коммерсантъ Weekly», «Pro Игры», «PC Magazine», которые также приняли активное участие в разговоре. Конечно же, там были и достойные представители нашего журнала. Кроме того, во встрече приняла участие BSA, международная организация, которая еще с 1988 г. активно борется с пиратством в самых разных областях. Уже в 50 странах существуют ее отделения, и надо сказать, что деятельность BSA сопряжена с немалым риском. Так, например, в Англии прибыль от пиратской деятельности шла на финансирование ирландских террористов (вопрос к размышлению — а кто финансирует наших?). В России представительство BSA появилось с середины прошлого года, но имеющийся богатый опыт позволил в короткий срок адаптироваться к местным условиям и активно включиться в борьбу за «чистоту». Уже сегодня с ее помощью удалось привлечь к ответственности ряд организаций, «промышлявших на большой дороге».

Разговор получился долгий (он длился 5 часов), полезный и результативный. Для начала были определены формальные и неформальные критерии, по которым можно определить «темное» происхождение компакт-диска. (О некоторых из них, наиболее полезных для вас, и рассказал капитан Глюк.) Но все-таки, это не дело покупателя — определять разновидность диска. Поэтому было предложено всем присутствующим ввести жесткий контроль за своим товаром и исключить возможность появления «пиратских» компакт-дисков на своих прилавках. Против этого никто не возражал, однако жаркий спор возник по поводу моральных проблем продажи компакт-дисков в OEM-исполнении. Представители фирмы «ЮниВер» заняли максималистскую позицию — если заключать соглашение об исключении из своего ассортимента «пиратских» CD-ROM, то надо приравнять к ним и OEM-вариант.

Конечно же, по большому счету эта позиция вполне справедлива. Реально же зто означает, что вы, дорогие наши читатели, не сможете купить желанную (и, подчеркнем, лицензионную) игру дешевле, чем за 50-60 «зеленых». Наверное, в сегодняшней России, где, к примеру, средний размер стипендии составляет 5 долларов, зто не очень-то разумно. Поэтому такие фирмы, как «ИВК», «Лампорт», «SoftClub», «ТайТроник», хотя сами поставляют и продают игры только в «коробочном» исполнении, не требуют подобного от других. В результате довольно живого обсуждения стороны пришли к джентльменскому соглашению. К тому времени, когда вы будете читать этот журнал, в торговых точках фирм-участниц встречи не останется ни одного «пиратского» диска.

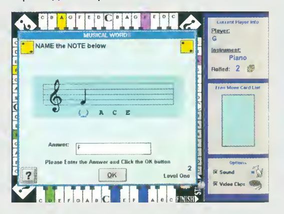


MUSIC GAME

«Microforum», 1994

Эта обучающая игра полезна не только тем, кто не может отличить кларнет от корнета, но и тем, кто считает себя крупным специалистом в теории и истории музыки. По крайней мере, вы вполне можете вновь окунуться в веселую атмосферу настольных игр, когда все завороженно следят за вращением кубика, а затем радостно или, наоборот, уныло передвигают свои фишки взад и вперед. Однако главное достоинство «Music Game» не в этом. Вам предоставляется уникальная возможность не только приятно развлечься, но и стать настоящим знатоком Музыки. В отличие от обычных настольных игр, перед каждым ходом вам предстоит ответить на довольно каверзные вопросы. Но не беспокойтесь, на помощь, если потребуется, придет музыкальная энциклопедия, в которой есть вся необходимая информация о музыкальных нотах, алфавите, ритмах, инструментах, знаменитых композиторах, а также о многих других интересных и полезных вещах. Если же вы не можете или не хотите выполнять задание, можно воспользоваться правом свободного хода, хотя и не всегда. Кроме того, в «Music Game» есть все, что превращает обыкновенную игру в увлекательное состязание: бонусные поля, возможность спихнуть соперника с занимаемого им поля, выбор «шанса» и тому подобные хитрости, позволяющие одолеть противников.

Одновременно в «Music Game» могут играть до четырех человек. Если же по каким-либо причинам вы сидите в одиночестве, то компанию вам составит компьютер. Но учтите, обыграть его на высшем уровне сложности будет очень нелегко. Поэтому прикиньтесь новичком, и тогда расслабившийся соперник будет честно бросать кубик и частенько ошибаться в ответах.



Кстати, перед началом игры можно посетить концерт и насладиться волшебной музыкой Оскара Петерсона, Лайоны Бойд или канадского духового оркестра. Они же будут сопровождать вас по ходу игры, приветствуя удачные ответы и огорчаясь неудачам.

Psychotron

«Multimedia Store», 1994

Приключения разведчиков всегда вызывают живой интерес. Им посвящены тысячи книг, о них сняты сотни фильмов. А Максим Максимыч, он же штандартенфюрер Штирлиц, стал объектом народной любви, то есть героем анекдотов.

В новой игре жанра «суперагент» вас ждет более часа «живого» видео и неожиданные повороты сюжета. Естественно, разведчику не привыкать общаться на чужом языке. Для успеха в данном случае потребуется неплохое знание английского.

История вкратце такова. Хотя холодная война ушла в прошлое, спецслужбы по-прежнему не дремлют. Стоило русским вырваться вперед в разработке психотронного оружия, как Дзрин Бзрд, директор пресловутого ЦРУ, организовал вывоз из России лидера отечественных разработок профессора Сергея Эйстоновича вместе с созданным им психотронным генератором. Но человек предполагает, а Бог располагает. Самолет, на котором они летели в Штаты, потерпел аварию. Стив Найт, агент, выполнявший это задание, погиб, и неизвестно куда пропал профессор со своим прибором. Ваша задача — выяснить обстоятельства гибели Стива и судьбу пропавших.

Для начала придется тщательно обследовать офисы ЦРУ, а затем, как ищейке, идти по следу, встречаясь с десятками людей, по крохам собирая полезную информацию. Любая неточность может сорвать наметившийся контакт, а иногда стать причиной гибели собеседника. А чтобы самому не схлопотать пулю в лоб от крутых мафиози, потребуется незаурядное знание бандитской психологии и умение блестяще играть в покер.

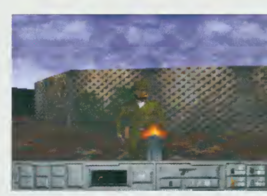
Если же вам будет тяжело в одиночку справиться со столь сложным заданием, то подключите своих друзей — ведь в игру может одновременно играть до четырех человек.

Удачи, господа шпионы!



The Fortress of Dr. Radiaki

«Merit Technology», 1994



Понту на коробке было накручено изрядно. «Торжество DOOM-технологии», «синтез текстуры лабиринтов с помощью 3D Studio», «пятнадцать типов монстров», «юморной сюжет» и так далее, и тому подобное. Можете себе представить, сколько удовольствия ожидает вас в этой игре. Нет, все-таки не можете. Это просто очередная поделка на тему «Бей Гитлера!» Никакого «DOOM» нет и в помине. Единственное достижение «новой технологии» — зто появление всяких кривоугольных закоулков, куда ваш герой протиснуться не сможет. Впрочем, вам туда и не надо. О юморе говорить также особо не придется, поскольку единственное достижение разработчиков — зто бейсбольная бита вместо кулака. Монстры выполнены весьма схематично и на первых уровнях практически неподвижны. Интеллект противника и его анимация оставляют желать лучшего. Сложная текстура стен и пола (еще раз напомним что «Wolfenstein» — зто не «DOOM») делает противника практически неразличимым на экране, что опять-таки не способствует повышению привлекательности игры. Карта — не масштабируется, весьма однообразна и малоинформативна. А размеры и однообразие уровней просто утомляет. Так что игра может представлять интерес только для фанатов, хотя вполне возможно, что на более высоких уровнях (у нас хватило сил только на полтора) события развиваются по иному.



О. Кравченко

Приключения Летающего Мальчика

Название игры: .... «Peter Pan»
Фирма-разработчик: .... «Electronic Arts»
Минимальная конфигурация: .... процессор 386, 4 Мб RAM, 2 Мб на HDD
Управление: .... «мышь»/клавиатура
Видео: .... VGA 256 цветов
Звук: .... Sound Blaster

Когда мы были детьми и ходили в школу, процесс обучения был прост и однозначен: внимательно слушай учителя, запомни, как он решил задачу, и повтори точно так же. То есть действовал принцип «делай, как я».

Времена меняются. Сейчас просто решить проблему, даже решить быстро, вовсе не означает, что вы справились с ней наилучшим способом. Чтобы успешно работать в будущем, нашим детям необходимо научиться подходить к решению встающих перед ними задач творчески, оценивать все возможные подходы к проблеме и выбрать из них оптимальный.

Вот такому умению быстро думать, выбирать наиболее подходящий вариант из всех возможных и учит детей «Питер Пен», игра, основанная на сказке, знакомой нашим детям, как и их американским сверстникам, по книге, фильмам и мультикам.

Игра состоит из эпизодов-приключений, в которые попадает Питер Пен, спасая свою подругу Венди, похищенную злым разбойником капитаном Крюком (не путать с капитаном Глюком. — **ред.**). В каждом эпизоде Питер сталкивается с новыми проблемами. Вы можете положиться на его собственное умение преодолевать трудности, и тогда игра будет идти сама собой. Для начала и это интересно. Прекрасная графика, сочные цвета, реплики на настоящем английском и довольно интересный сюжет. Для демонстрации возможностей вашего мультимедиа-компьютера — более чем достаточно. Но это уже не игра, а мультик.



Гораздо интереснее контролировать ход событий самому с помощью друзей из волшебной шкатулки, тем более что они и сами просят об этом, поворачиваясь к игроку. В каждом эпизоде нужно выбрать помощников и способ преодоления очередного препятствия.



Как вы поняли, «Питер Пен» — не просто забавная развлекалочка. Она поможет маленьким игрокам понять, что даже к самой простой проблеме Питера можно найти несколько решений-отгадок, научит их работать в команде и находить свое место в ней.

Всего в волшебной шкатулке пять персонажей, с помощью которых можно помогать Питеру. Познакомимся с ними поближе.

Sandy— песочные часы. Обладают способностью поворачивать время вспять и начинать любой эпизод заново.

Sally — аэрозольный баллончик, или брызгалка. Может создавать из волшебного тумана предмет, так необходимый Питеру для выхода из очередного затруднения. Помещать Салли нужно в таинственный круг из мерцающих звездочек, а затем нажать на «Enter» или клавишу «мыши». Если мерцающих кругов будет два, выберите один из них.





Jazz — кисточка, у которой есть палитра с яркими красками. Без особого труда она перекрасит любого вреднюгу в ангелочка.

Winston — не сигареты, как вы могли бы подумать, а ластик. Действует решительно и быстро. Без проблем он уберет что-нибудь лишнее — штаны разбушевавшегося пирата, например. От стыда разбойник буквально сквозь пол провалится.

Nick — карандаш на веревочке (чтобы кто-нибудь не унес по рассеянности). Обратитесь к нему, и он предложит вам на выбор список предметов, которые могут помочь в данной ситуации. А потом быстро нарисует тот, который вам понравился. Соедините линиями самые крупные из мерцалочек, подмигивающих вам с экрана, и рисунок готов.

Не забудьте впечатать имя вашего малыша перед началом игры — и смело в путь!

Вы столкнетесь с ужасными пиратами. Вас будут подстерегать хищные звери. Немало хлопот доставят козни коварных индейцев, которые в конце концов станут вашими верными союзниками и помогут найти управу на злодея — капитана Крюка.

К несомненным достоинствам игры относится то, что титры с репликами персонажей синхронно воспроизводятся на экране. Английский язык прост и не отягощен сложными конструкциями, так что любая мама, изучавшая английский язык в школе, может взять словарь и объяснить своему малышу все, что будет непонятно. Игры такого уровня с успехом можно использовать как прекрасное пособие по постановке произношения. Пройдя игру несколько раз, предложите ребенку произносить реплики вместо какого-нибудь героя. Вы будете приятно удивлены, как быстро освоит их ребенок.

«Питер Пен» — игра очень добрая, какая-то уютная, без жестоких сцен. Это именно та игра, которая нужна вашему ребенку и для развития, и просто для отдыха и развлечения.



Уважаемые читатели!

Журнал «КомпАс» и фирма «Tronic»
приглашают Вас принять участие в совместной анкете-лотерее.







5 вторых призов
CD-ROM
с популярными играми

ПЕРВЫЙ ПРИЗ
звуковая плата
Audiowave Green 16 MCD

10 третьих призов
комплекты журнала
«КомпАс» за 1995 год

В розыгрыше призов примут участие все анкеты, высланные до 15 мая 1995 года (по почтовому штемпелю) по адресу: 119899 Москва, Ленинские Горы, МГУ им. М.В. Ломоносова, редакция журнала «КомпАс». Результаты розыгрыша будут опубликованы в журнале.

1. **Какая звуковая плата установлена в Вашем компьютере (укажите фирму-производителя и модель)?**
   - ☐ ________________________________
   - ☐ не установлена
2. **Укажите разрядность Вашей звуковой платы.**
   - ☐ 8-бит моно
   - ☐ 8-бит стерео
   - ☐ 16-бит
   - ☐ 16 бит с 32 голосами
   - ☐ другая ________________________________
3. **Оснащена ли Ваша звуковая плата ASP (Advansed Signal Processor)?**
   - ☐ да
   - ☐ нет
4. **Какую звуковую платv Вы хотели бы приобрести?**
   - ☐ ________________________________
5. **Какой привод CD–ROM установлен в Вашем компьютере (укажите фирму-производителя и модель)?**
   - ☐ ________________________________
   - ☐ не установлен

6. Укажите характеристику производительности Вашего привода CD–ROM.

- ☐ односкоростной
- ☐ двухскоростной
- ☐ трехскоростной
- ☐ четырехскоростной
- ☐ другой

7. Какой привод CD–ROM Вы хотели бы приобрести?

☐ ____________________

8. Если у Вас есть звуковая плата и привод CD–ROM, сообщите, пожалуйста, пользуетесь ли Вы интегрированным контроллером CD–ROM на звуковой плате?

- ☐ да
- ☐ нет

9. Из каких изданий Вы получаете информацию о мультимедиа и компьютерных играх?

- ☐ Весь компьютерный мир
- ☐ КомпАс
- ☐ КомпьютерПресс
- ☐ КомпьюТерра
- ☐ Мир ПК
- ☐ Монитор
- ☐ Московский Комсомолец
- ☐ СофтМаркет
- ☐ Hard'n'Soft
- ☐ PC Magazine (русское издание)
- ☐ другие ____________________

10. Укажите лучший, по вашему мнению, материал этого номера:

☐ ____________________

11. Укажите худший, по вашему мнению, материал этого номера:

☐ ____________________

12. Какие материалы Вы хотели бы увидеть в следующих номерах?

☐ ____________________

13. Хотели бы Вы поместить свои материалы в нашем журнале и если да, то какие?

☐ ____________________

14. Где Вы приобрели журнал?

☐ ____________________

Укажите, пожалуйста, Ваши фамилию, имя и отчество:

____

Ваш возраст: ____________________

Образование: ____________________

Род занятий: ____________________

Почтовый адрес и телефон, по которому с Вами можно связаться:

____

____

Редакция гарантирует конфиденциальность полученной информации.